平成2年6月16日 第三種郵便物認可

BEEP! MEGADRIVE

POWERFUL MEGA-MAGAZINE

1994 3月号 MARCH
SOFT BANK MONTHLY

ビーブ! メガドライブ

490 YEN
1994年3月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻3号通巻111号

続報! セガ次世代マシン サターン 画面写真初公開!

特報!
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
ダイナマイト ヘッディー
ドラゴンボールZ

ベア・ナックルIII
信長の野望・覇王伝
クレヨンしんちゃん
T2 THE ARCADE GAME
ソニック・スピンボール
2020年スーパーベースボール
テクモスーパーNBAバスケットボール
バンパイア キラー
V·V ヴィ・ファイヴ

MEGA-CD PRESS
LUNAR II
うる星やつら
真・女神転生
ハイムドール
マイクロコズム
ダンジョンマスター2
ゲームのかんづめ
ウイング・コマンダー
HEAVENLY SYMPHONY

特集 '94年最新VIC(バーチャル・シネマ)コレクション

AX101を中心に話題のバーチャル・シネマを紹介!

綴じ込み付録 バーチャレーシング&バーチャファイター
VIRTUA SERIES SPECIAL
セガAM二研の超話題作を一挙に紹介!

MD

BARE KNUC

迫力のプレイを
画面全体で大展開!!

NFLフットボール'94

アメリカプロリーグNFL公認のフットボールゲーム。NFLの全チームが実名で興奮のスーパーゲームを再現するぞ。

NFL FOOTBALL'94 STARRING JOE MONTANA

2月4日発売予定 8,800円

19 YARD PASS TO #80 J.RICE

格闘からリアルファイトへ、

ベア・ナックルIII

悪の組織を抜け出したZANは、復活を遂げたミスターXの陰謀の情報を手に、アクセル、ブレイズ、サミーのもとに駆けつけた。正義を愛する3人はZANを仲間に加え、再びミスターXの悪事を粉砕するために立ち上がったのである。それぞれのキャラクターに与えられた必殺技と多彩なステージ演出で、アクションゲームの醍醐味を実現。さらに、謎ときの要素とプレイヤーの武器の使用や行動でゲーム展開が変わるマルチエンディングシステムも用意。抜群の爽快感で格闘ゲームをリードするベア・ナックルIII、激闘とともにもうすぐ登場します。ご期待ください。

コンパクトになった
16BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
好評発売中 12,800円

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

TM

24メガ
3月18日発売予定
7,800円

空前のスケールアップ!!

夢のオリンピックで
金メダルをねらえ!!

Winter OLYMPICS

Lillehammer'94
JLL-10

ウインター・オリンピック

スキー、スケートをはじめ、冬季オリンピックの代表的な10種類の競技を用意。世界のアスリートにスピードと技で挑戦だ。

U.S. GOLD

2月11日発売予定 7,800円

選ばれし最強の戦士が
世界を救う!!

エターナル チャンピオンズ

9人のファイターを相手に、世界平和をかけた闘いが始まろうとしていた。人類の未来のために、さあすべての技と力をふりしぼれ。

武士道
ETERNAL CHAMPIONS™

2月18日発売予定 8,800円

※表示価格は、消費税抜きの 標準小売価格です。

GAME GEAR
ゲームギア

小回りきかせてブッ飛ぶぜ!!

音速小僧ソニックが、テイルスやエミーたちと繰り広げる超おもしろレース。もちろん宿敵Dr.エッグマンも一緒さ! フリー走行とカオスGPの1Pモードと、通信ケーブルの接続で楽しさアップの、2P対戦バトルモードつきだ! ドリフト走行とアイテムを使って、トップをめざそうぜ!

SONIC DRIFT

ソニック ドリフト
ドライブゲーム
3月発売予定
4,800円(予価)

カラーで爆走!悠々楽勝!!

ゆうゆうはくしょ
幽☆遊☆白書

アクションゲーム
3月発売予定 3,800円(予価)

自称天才科学者・Dr.イチガキによって創り出された妖魔「魔坐亜」。霊力を吸収し最強の妖魔となるため、幽助たちを霊封塔に誘い出す。幽助たち4人のキャラクターを駆使し、「魔坐亜」の野望を打ち砕け!

食らえ霊丸!『魔坐亜』を倒せ!

KONAMI

激戦必至。

“これぞバスケ”と思わせるスピーディでエキサイティングなゲーム展開。
“豪快にして爽快”プロ顔負けスーパーダンクの応酬。
まさにスピードとパワーが爆発する白熱バトル――
モウ興奮ハ止マラナイ。

ハイパーダンク

HYPERDUNK™
THE PLAYOFF EDITION

●専用マルチタップ使用で最大8人の同時プレイ可能。チームプレイも楽しめる。
●PCMシステムによる臨場感あふれるサウンド効果が、ゲームを更に過熱する。

3月4日発売
定価8,800円(税別)

16メガ

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです

MEGA DRIVE

コナミ株式会社
本　　社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店 〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

GAME ARTS

うる星やつら

—ディア マイ フレンズ—

MEGA DRIVE MEGA CD

MEGA-CD専用

★この春ついに発売!!★ ★7,800円★

GAME ARTS 株式会社ゲームアーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03-3984-1136

超ミクロ世界の人体内バトルが、今はじまる!!

全編にフラクタル・エンジンを使用した超リアルな映像。グラフィックワークステーションによる迫力の3Dアニメーション!

MICROCOSM マイクロコズム

2051年、β星系惑星ボーダーでは、
巨大会社サイバーテック社とアクシオン社が
熾烈な覇権争いをしていた。
しかし近い将来、サイバーテック社が
勝利をものにするのは明白であった。
反撃を試みるアクシオン社は、密かに陰謀を企み、
サイバーテック社の社長の脳に、
ミクロ化したマインドコントロール・ユニットを埋め込んだ。
それを取り除くために、
戦場は社長の体内に移されたのであった・・・。

2月25日発売
メガ-CD
¥8,800(税別)

MEGA-CD

獣神(ビースト)は生きていた!

シャドー・オブ・ザ・ビーストII 獣神の呪縛

超絶的アクション・アドベンチャー第2弾

獣神再降臨。異形の輩うごめく魔性の世界。
幼い妹を連れ去られた彼は、再びバトルフィールドへ赴く。

(英)シグノシス社のパワーがほとばしる、フラクタルエンジンによる
最強のアニメーション、ナレーションによる会話、おどろおどろしくも
美しいグラフィックスが、血塗られた死闘の物語を彩る

3月発売予定
¥8,800
(税別)

MEGA-CD

邪悪の神々の陰謀…。奪われた三種の神器を探し出せ!!

冒険、戦闘、そしてロマン。北欧神話をモチーフにした新たな神話世界を創造。
壮大なスケールで繰り広げられる、アクションR.P.G.登場!

ハイムドール HEIMDALL

3月4日発売
メガ-CD
¥8,800(税別)

主人公は神の命を受けたハイムドールとなり、
失われた三種の神器を神の手に奪回することが目的です。

リアルタイムによる臨場感溢れるバトル・シーン
クオータービュー方式を採用した斬新なマップ

MEGA-CD

SOFTBANK BOOKS

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社
出版事業部
販売局：TEL03-5642-8101

スーパーガイドシリーズ　好評発売中

ストリートファイターIIターボ スーパーガイド

A5判・定価650円

大ヒット中の「ストリートファイターIIターボ」の完全攻略本。全12人の登場キャラクター別にそれぞれの対戦攻略を徹底ガイド。また、新必殺技など基本技以外の決め技を大紹介。

スーパーマリオコレクション スーパーガイド

A5判・定価890円

人気ソフト「スーパーマリオコレクション」の完全攻略ガイドブック。「スーパーマリオブラザーズ」および「スーパーマリオブラザーズ2·3·USA」という4本の大人気ソフトをマップ付きガイドで徹底攻略。

新刊　2月下旬発売予定!

ファイアーエムブレム～紋章の謎 スーパーガイド

RPG要素をくわえたファンタジーシミュレーションの名作、「ファイアーエムブレム」が、スーパーファミコンでグレードアップして登場。ファミコンのリメイク版とオリジナルの続編"紋章の謎"が1本のカセットで楽しめるぞ。

Theスーパーファミコン7月23日号別冊

ALL ABOUT カプコン

AB判・定価1,200円

「ストリートファイターIIターボ」ほか人気のカプコンSFCゲーム、FCゲームの総ガイド、カプコンゲーム史、キャラクター図鑑、裏技大全などカプコンの魅力100%！

SOFTBANK MOOK　好評発売中

Macintosh Entertainment Bible '94

A4変形判・定価2,500円
★CD-ROM付

最新のCD-ROMタイトル、ゲームソフト、ホビーツールを網羅。初心者にもわかりやすく、遊び方·楽しみ方をガイド。また、特別付録CD-ROMには話題のソフトのデモ/体験版を多数収録。

近刊　3月下旬発売予定!

SUPER リアル麻雀 PIV 原画&設定資料集

(株)セタ 監修／田中良 画・予価2,000円

アーケードに登場以来、常にトップの人気を誇る麻雀ゲーム「SUPERリアル麻雀PIV」。本書は、その設定資料をあますところなく掲載。もちろん、3月に発売されるスーパーファミコン版の資料も収録。原画担当の田中良が描き下ろしたポスターつきのファン待望の公式ブック。

液晶ペンコム新携帯情報ツール

ザウルス出現!

A4変型判・定価1,600円

「ノートパソコンや携帯用ワープロでは大きすぎる、電子手帳では機能性に欠ける」という行動派のビジネスマンや学生に、今よりもっと機能的なビジネススタイルを約束する「ザウルス」の豊富な機能と、使いこなし術を紹介。

FM TOWNSマーティー
完全攻略MOOK

all-Marty

オール·マーティー

A4変型判・定価1,200円

パソコンの論理力とファミコンの親しさ、CDの感性を合わせ持つマルチメディア時代の家電、「FMTOWNSマーティー」。マーティーが私達の生活の中で、いかに活躍するために生まれてきたのかを解説。

■定価は税込
■お近くの書店でお求め下さい

mumin

達人 CONTROL PAD

BE-MEGA SPECIAL REVIEW

がゲームをさらに面白くする

最強のメガドライブ用コントロールパッドを徹底検証

最近、バリエーションの充実を見せているメガドライブ用周辺機器。特にパッドは、プレイヤーとゲームソフトの接点ともいえる重要な役割を担っているから、自分に合ったものを選んでみるのもいいだろう。

ところでBEメガスタッフの間でも話題になっているのが、(株)ムーミンから発売されている多機能コントロールパッド「達人」(定価3,480円・税別)だ。秒間30発の連射と2段階スローモードの2大機能を持ち、達人の腕前を味あわせてくれる。君が難しさのあまりエンディングへの道をあきらめてしまったソフトの魅力を再び引き出し、ゲームの面白さをさらに感じさせてくれるとともに、君の中にある真の〝達人〟的才能を呼び覚ましてくれるだろう。

この優れた機能が君を達人にする

手になじむエルゴフォーム

メガドラ歴の長いユーザーにはなじみ深い、あのエルゴデザインと同じ形状で6B化。さらに背面には大型のフィンガーストッパーが追加された。長時間のハンドリングを可能にし、重要な局面での操作ミスを防いでくれるはずだ。

強い味方2段階スローモード

どうしても攻略法がわからないゲームは、じっくり観察してみるのも1つの手段。達人を使えば、敵の動きを見切るスローモーションプレイが可能だ。しかも、ややスローな状態と非常にスローな状態の2段階が選択できる。

30発/sec連射で強敵も撃破

達人が有する最強のパフォーマンス。毎秒30発と10発の連射が、A・X、B・Y、C・Zの各ボタンに、独立して設定可能。シューティングはもちろん、素早い連打を必要とするあらゆるゲームで君に力を貸してくれるはずだ。

ゆとりある6ボタンの配置

全体のフォルムが大きいから、当然トリガーの間隔もゆとりある最適な配置。これなら押し間違いを防げるし、ジョイスティックのようなピアノタッチタイプの操作には、君の実力を発揮できそうだぞ。

BEメガライターが明かす達人の魅力あれこれ

青山ようこ

鬼に金棒、ようこに達人!?

ドッグレースを担当して結構な月日が流れましたが、ゲームの腕はなかなか上がりません。特に、SHTやACTは常に悪戦苦闘。見かねた編集部の方々、はてはハイローラーズの面々までが「やってあげましょうか?」と手伝ってくださる始末。「なんとか自分でクリアしなければ!」と反省するのですが、一朝一夕にはね~(反省しているのか?)。

そんな私に「こんなパッドが出ますけど」と薦められたのがこの「達人」。まず2段階スローモードは、やはりシューティングに便利。弾が多くなったらパパッとスローにすればOK。でも、「私には並のスローじゃ間に合わなくてよ」と言うと(オイ)「まだゆっくりになります」と言われてヒャッホー! こりゃボンバーも必要ないわい! と調子に乗りまくり。「1秒間に30発も出る連射機能もあります」とのこと。まさに、鬼に金棒ね。ちと落ち着いてパッドを眺めてみると、最近の6ボタンパッドに比べて大きいけど、なぜか懐かしい大きさ。そうそうこれは最初のMDのパッドの大きさなんだ。う~ん女の子の手には持ちにくいぞぉ。

でも、待てよ、こう使うには便利だ、と考えたのが膝の上などに置き、右手は親指ではなくゲーセンでプレイするように、数本の指でボタンを押す格闘モノ型。早速「ストII」で実験、春麗の飛び込み強パンチ発動百裂なんていう高度な連続技がバッチリ決まったぁ!

連射やスロー機能にはしばらくお世話になりそうだけど、いずれは「達人」なしで達人になりたいものですね(笑)。

佐々木かふー

機能を使いこなしてこそ達人

かつて、「メガドラは方向ボタンの操作性が悪いから嫌だ」などと言われていたことも、セガの6Bパッドや、この「達人」が発表されてからは、すっかり過去の話になってしまった。そこで、ゲーム中のミスをパッドのせいにできなくなった今こそ、連射機能+スローモードの有効な利用方法を提案してみよう。

まずは基本的なものとして「スーパーファンタジーゾーン」のショットボタンに連射機能を使うことが挙げられる。これに限らず、たいていのシューティングにはソフト上での連射がサポートされているが、必ずしもそれが有効だとは限らない。事実、このゲームでは「達人」の連射機能を使ったほうが、ソフト上の連射よりも速いのだ。

さらに少し見方を変えた使い方、いわゆる「裏」の利用方法もある。たとえば「ぷよぷよ」対戦で同時に5連鎖した時の、いわゆる「ボタン連打の粘り」。これは普段使わないボタンだけ連射をONにしておき、それを非常時だけ押さえておくものだ。これなら自分で連打するより確実に粘り時間が伸びるだろう。次に「修羅の門」での利用だ。このゲームはボタンを1回押しただけではメッセージをスキップしきれないため、いちいち何度も押すのがつらい。しかし、連射をONにしたボタンを押さえておけば、格段に快適なスキップができる。

このように、必ずしも連射はシューティングや「ストII」の連打必殺技など、直接的な利用だけではなく、工夫しだいでいろいろと活用できるものなのだ。

CONTENTS

綴じ込み付録

バーチャレーシング&バーチャファイター

VIRTUA SERIES SPECIAL

セガAM二研の超話題作を一挙に紹介!

EXPERT COURSE RANKING
PRESS START BUTTON
© 1992 1994 SEGA

カバーイラスト・伊川英雄　カバーデザイン・渡辺　緑

SHOP DATA ゲームソフト売上げ TOP15

MEGA DRIVE MEGA-CD GAME GEAR

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

ゲーム業界がやや調子を落としているといわれる中、セガがなかなか健闘(けんとう)した年末年始。今回はCMも目立っていた「ファンタシースター～千年紀の終りに～」がダントツで1位をキープだ。バーチャルシネマ第2弾の「夢見館の物語」も好評だぞ。

1位 NEW SOFT **ファンタシースター～千年紀の終りに～**
セガ／'93年12月17日発売／8,800円／RPG／24M+B・3
5838 POINTS
セガの看板RPGだけに、売り切れ店も出た「ファンタシースター」。ストーリーも盛り上がるよ。

2位 NEW SOFT **夢見館の物語**
セガ／'93年12月10日発売／7,800円／VIC／CD
1481 POINTS
超リアルな洋館内で展開されるサスペンスアドベンチャー。短時間で終わるけど、面白いぞ。

3位 前回3位 **シャイニング・フォースII～古えの封印～**
セガ／'93年10月1日発売／8,800円／RPG／16M+B・2
1215 POINTS
転職や隠(かく)れアイテムなどお楽しみも多い「シャイニングII」。シナリオもなかなか秀逸(しゅういつ)。

4位 前回7位 **ぷよぷよ**
セガ／'92年12月18日発売／4,800円／PUZ／4M
1208 POINTS
スーファミ版も出て人気も継続。早く「2」がほしいね。

5位 NEW SOFT **魔導物語I～3つの魔導球～**
セガ／'93年12月3日発売／5,500円／RPG／4M+B・4
1132 POINTS
お手軽さがウリの3Dもの。しゃべりまくる音声も魅力。

6位 NEW SOFT **ソニック・スピンボール**
セガ／'93年12月10日発売／6,800円／ACT&PIN／8M
1105 POINTS
アメリカ生まれのピンボール。デキのほうは……？

7位 NEW SOFT **Jリーグプロストライカー完全版**
セガ／'93年12月17日発売／8,800円／SPT／8M+B・1
810 POINTS
最新のデータにタップ付きのお得品。操作感も改良。

8位 前回2位 **アラジン**
セガ／'93年11月12日発売／7,800円／ACT／16M
671 POINTS
ディズニー史上に残る名作を見事に再現。動きが絶妙。

9位 前回ー **ソニック・ザ・ヘッジホッグ2**
セガ／'92年11月21日発売／6,800円／ACT／8M
578 POINTS
ロングセラーの「2」は年末も好調。「3」も楽しみ。

10位 前回12位 **ぷよぷよ**
セガ／'93年3月19日発売／3,500円／PUZ／2M(GG)
561 POINTS
さらに広がるぷよワールド。近々ぷよグッズも出るよ。

順位	前回	タイトル	POINTS
11位	NEW SOFT	なぞぷよ2 セガ／'93年12月10日発売／4,500円／PUZ／2M+B・30	515POINTS
12位	前回14位	ソニック&テイルス セガ／'93年11月19日発売／3,800円／ACT／4M	505POINTS
13位	前回ー	シルフィード ゲームアーツ／'93年7月30日発売／8,800円／SHT／CD	454POINTS
14位	前回11位	シャイニング・フォース外伝II～邪神の覚醒～ セガ／'93年6月25日発売／5,500円／RPG／4M+B・3	214POINTS
15位	NEW SOFT	モータルコンバット アクレイムジャパン／'93年12月17日発売／4,800円／ACT／4M	206POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は12月1日～12月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOP DATA ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

人気の「バーチャファイター」は、アストロきょう体版が出回って、手軽に対戦が楽しめるのがいいね。今月はP.70で隠し必殺技の出し方を公開しているから、みんなで試してみよう。ジャイアントスイングなどのさらなる大技は、次回公開予定だ。

3 豪血寺一族
流行の格闘ものながら、設定が面白い豪血寺。デキも良好。

5 雷電II
NEW FACE!
あの名作がさらにハデになって登場。拡散ボンバーが迫力。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター	セガ
2	2	リッジレーサー	ナムコ
3	ー	豪血寺一族	アトラス
4	5	餓狼伝説SPECIAL	SNK
5	ー	雷電II	セイブ開発

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

ARCADE GAME / PC GAME / OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

新機種サターンの登場を前に、最近ソフトの充実が感じられるメガドライブ。今月は、あのバンダイが正式に参入を表明し、今後は自社の有名キャラクターゲームをバンバン出してくれそうだぞ。というわけで、まずは「ドラゴンボールZ」が登場だ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	サムライスピリッツ	SNK NEO・GEO	144
2	2	餓狼伝説SPECIAL	SNK NEO・GEO	96
3	3	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン VG	82
4	5	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	37
5	14	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	32
6	11	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	29
7	7	天地を喰らうⅡ	カプコン VG	28
8	9	ウルフファング	データイースト VG	25
9	10	キャプテンコマンドー	カプコン VG	24
10	4	スタークルーザーⅡ	アルシスソフト パソコン	23
11	12	餓狼伝説2	SNK NEO・GEO他	21
12	6	プリンセスメーカーⅡ	ガイナックス パソコン	20
13	18	ダークエッジ	セガ VG	19
14	16	バーチャファイター	セガ VG	18
15	—	ワールドヒーローズ2	ADK NEO・GEO	16
16	20	リッジレーサー	ナムコ VG	15
17	19	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	14
18	—	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス ファミコン他	13
19	8	スナッチャー	コナミ パソコン他	11
20	15	超兄貴	メサイヤ PCエンジン	9

祝 ドラゴンボールZ（仮）

あの「超武闘伝」がついに登場。ⅠとⅡの楽しさが一本に！

祝 ドラゴンズ・レア

バリバリ動くあの名作がCDに急きょ移植。ファン感涙？

※「ドラゴンズ・レア」の画面はパソコン版のものです。

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP15

COME ON! NEW MD CD SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

先月あたりは上位陣がやや寂しかったものの、今月は定番の続編が続々と入ってきたので、またまた層が厚くなった感じがするね。編集部内で盛り上がってる「バーチャレーシング」も発売間近だから、要チェックだぞ。「ソニック3」もいいデキだよ。

1位 前回1位 バーチャレーシング

セガ／3月18日発売予定／9,800円／RAC／16M+DSP

332 POINTS

メガドラ史上に残る名作!!

ついに完成した「V.R.」。単に走らせてるだけで楽しめる完成度には早くも絶賛の声が集中。タイムアタックも熱いぞ。

2位 前回— LUNAR ETARNAL BLUE

ゲームアーツ／発売日未定／未定／RPG／CD

298 POINTS

ついに登場！期待の続編！

前作よりもドラマ性とゲーム性がさらに練られて登場する「Ⅱ」。熱血少年ヒイロと謎の少女ルーシアの冒険に注目だ。

3位 前回12位 ベア・ナックルⅢ

セガ／3月発売予定／7,800円／ACT／24M

223 POINTS

見せ場満載の痛快格闘！

24メガの大容量を駆使し、さらにド派手なアクションが展開される「ベアナⅢ」。新キャラザンはサイバーでイカスぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ／5月予定	142
5	6	うる星やつら ディア マイ フレンズ	ゲームアーツ／発売日未定	121
6	8	アウトランナーズ	セガ／5月予定	113
7	4	真・女神転生	シムス／2月25日	112
8	3	ぽっぷるメイル	セガ／4月1日	103
9	2	FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP1993 HEAVENLY SYMPHONY	セガ／4月予定	101
10	11	ロードス島戦記	セガ／今春予定	88
11	7	ラングリッサーⅡ	メサイヤ／発売日未定	86
12	—	スターウォーズ レベル・アサルト	ビクターエンタテインメント／5月予定	70
13	—	ゲームのかんづめVol.1・2	セガ／3月18日	68
14	15	新創世紀ラグナセンティ	セガ／6月予定	66
15	—	サージングオーラ	セガ／発売日未定	63

※上のデータのポイントは1月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

CHECK!

4 ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

本家ソニックスタッフによる最新作。空だって飛べるぞ。

13 ゲームのかんづめVol.1・2

ゲーム図書館のソフトが満載のお得品。コレクター必携。

お買い得一本勝負！

BEメガドッグレース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

今月は1月から発売日が延びたソフトや、3月決算期を前に出るソフトが集結して、なんと枠数は19にもなったのだ。来月も例によって本数が多いから、いまからソフト購入は計画的にしたいものだよね。というわけで、今月もバッチリとチェックしていくぞ。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いことになります。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠

発売中（2月4日発売）

NFLフットボール'94

セガ／8,800円／SPT／16M

パスワード制／2人対戦プレイあり

おなじみNFLのスーパースター、ジョー・モンタナを起用したアメフトゲーム第3弾。ズーム、英語解説なども健在で実名28チームが活躍する。

平均オッズ 7.0

2枠

2月11日発売

ウインターオリンピック

セガ／7,800円／SPT／16M

コンティニュー制／4人交互プレイあり

今月開催のリレハンメル冬季オリンピックを題材にした恒例のスポーツゲーム。10種目の競技を3つのモードで競う。8カ国語にも対応。

平均オッズ 5.25

Game Beginner Girl 青山ようこ

ワンダーエッグに行ってギャラ³をやりました。5回やって地球を救えたのが3回。夜に行ったので、ほとんど待ち時間なし。でも最終回を終えた頃にはフラフラ。またすぐにでも行きたいな(笑)。

NFLフットボール'94： NFLマニアにはお待ちかねですね。最近は以前に比べてアメフト人気も定着してきたけど、まるでテレビ中継のような展開は、見ているだけで楽しいですよ。実況風のトークやズームインアウトは、慣れるまでドキドキものだけど、意外と遊びやすいのはうれしいな。 **7**

ウインターオリンピック： この2月にオリンピックがあるってことすら、あまり知られてない地味な冬季ものですが、やればついハマってしまいますね。今回のオススメはボブスレー。車の感覚でできるのでわりと簡単。助走時の加速にも力が入ります。でも日本人選手が外人名になるのは謎。 **7**

Foreign Game User OLIX光治

なぜか今になって、懐かしいテクノバンド"TELEX"の1stと2ndがCD化されてビックリ。数あるテクノの中でも、もっともKRAFT WERKに近い音を作っていた彼ら。今はどうしていることやら。

NFLフットボール'94： ジョー・モンタナですな。審判のアクションや選手の動きなど、グラフィック面での進歩はなかなか。特にパスシーンなんかはTV中継の雰囲気が再現されていてグー。でも遊びやすいわりに、アメフトを知らない初心者へのフォローがほとんどないのはあいかわらず。 **6**

ウインターオリンピック： 10種類もの競技が含まれている点はうれしいが、実際楽しく遊べるものは、残念ながらごくわずか。個人的にはテンポ重視の操作が楽しいバイアスロンと、スケートが良かったけど、他は何ソレって感じ(笑)。操作上の工夫次第でもっと面白くなりそうなのに、残念。 **5**

Game Mania Group ハイローラーズ

このあいだダチのショージとシュンとで、新宿で丸一日「バーチャファイター」をやりまくった後、そのまま雀荘メトロへ。連続18時間に及ぶ3人麻雀は体にこたえたが、4万ゼニー勝ったぜ。(渋谷)

NFLフットボール'94： 全チームと選手が実名になり、縦画面構成になったせいで、EAのゲームに雰囲気が近くなったな。でも、ズーム画面や英語実況があるし、操作性もこっちのほうがいい感じだ。だが、その分マニアックになったのも事実。1プレイがお手軽にできねーんだよな。(作) **7**

ウインターオリンピック： なぜ日本語がない！ それだけでのめり込み度が低いぜ。操作も慣れるまでが大変だが、操作感覚自体はそれっぽくていいぞ。だが、大回転などは、先が見えないので、基本的にコースを覚えないとダメなのはキツイぜ。スキー競技が似たものばかりなのもなぁ。(作) **4**

General Game User ジャムおじさん

今月のボクのコーナーでも触れてるけど、最近『BEメガ』がなくなるのでは？ なんて、質問を受けることが多い。専門誌が減ったのは残念だけど、まだまだ『BEメガ』は元気満点だから、安心してね。

NFLフットボール'94： 基本的にIIとシステム的な変化はないね。でも画面がタテになって、ソレっぽくなったし、英語の実況中継も前作よりリアルタイムに対応してる感じがするのは○。実名使用によって雰囲気もリアルにはなったけど、1作目ほどモンタナの名前の必然性がないのは残念。 **8**

ウインターオリンピック： USゴールドお得意のオリンピックものだね。とりあえずは、ありがちな連打モノでなく、操作的なテクニックが重視されているのはいいね。でも、どの競技もイマイチだし、絵もファミコン並みなのはちょっと。アドバイスもないし、お手軽さもないのはツライね。 **5**

3枠

2月18日発売

エアーマネジメントII 航空王をめざせ

光栄／12,800円／SLG／8M

バックアップ（2）／4人まで対戦可能

光栄の同名ビジネスゲームのシリーズ第2作を移植。世界中の7つのエリアを舞台に世界一のエアラインを目指す。シナリオは過去未来で4本。

平均オッズ 7.0

光栄さんのSLGの中では、比較的誰にでも楽しめるシリーズでしょうね。航空の知識もあれば便利だけど、歴史モノほど必要ないし、システムがシンプルでとっつきやすいので、初心者にもススメられます。でも、絵が前作より地味で、粗くなったのは残念かな。 **7**

前作が好きだった私は、かなり期待していたソフト。いざ遊んでみたら、期待どおりの楽しさに満足。ゲーム自体はあんまり変わっていないんだけど、前作でのおかしな部分が解消されているので、こちらが完全版という感じ。今から買うならコレを。 **8**

前作で不評だったゲームスピードも、ちゃんと改良され、コマンドもわかりやすくて、ラクラクだ。ただ、飛行機の機種やマップが、前作よりも細かくなってしまったので、初めて遊ぶ人にはツライかもな。コンピュータもあざとくて、結構ムズイから要注意だ。(作) **6**

いわゆるビジネスSLGだけど、今回は自分の成果がグラフィック的にわかりやすく、他社との競合も単純に熱くなれるのがいいね。前作は全世界が対象だったのが、エリア別になったのも良い感じだ。操作の反応がまだ遅めなのは気になるけど、万人向けなので○かな。 **7**

4枠

2月18日発売

エターナルチャンピオン

セガ／7,800円／ACT／24M

コンティニュー制／2人対戦プレイあり

アメリカジェネシスからやってきた6ボタン対応の格闘アクションゲーム。力が支配する世界を舞台に、9人の強者が永遠の勝者を目指し戦う。

平均オッズ 6.5

「モータルコンバット」的なキャラと雰囲気、豊富な必殺技。最近マンネリ気味の格闘モノの中で、一風変わった1本ですね。とにかく技が多いし、技の出し方の感覚がつかみにくいので、マニアにはやり応えがありそう。変なキャラが多いけど、オススメは女忍者かな。 **8**

海外でもやっぱり対戦型格闘ゲームの人気が高いらしく、このテのゲームが多いみたいだが、これもやっぱり大味。キャラクターのアクの強さは必見モノだけど、どれもありきたりで感心させられるほどじゃない感じだ。海外版「ワールドヒーローーズ」ってとこかな？ **6**

1人当たりの技が多すぎるし、しばらく2つ以上のボタンを同時に押す…なんて変なコマンド技が多いので、まずはこれを覚えるだけで大変。必殺技を多用すると一定時間必殺技が使えなくなるのもマイッタ。先月出た「龍虎」よりは好みだが、どうもイマイチ。(ロ) **5**

見た目から独特の味を放っている作品だけど、キャラがハチャメチャなわりに、操作は中途半端に日本的な格闘モノの影響を受けていて、全体的になんかバラバラな感じがするね。24メガだけに、絵や基本的な作りは悪くないけど、どうもねぇ。シャレとしてなら。 **7**

5枠

2月18日発売

NFLプロフットボール'94

EAビクター／9,800円／SPT／16M

バックアップ（1）／2人対戦プレイあり

ジョン・マッデン監修の本格アメフトゲーム最新版。NFL公認で、過去の名チームやオールスターなど全80チームのデータつき。モードは6つ。

平均オッズ 6.25

1枠のアメフトとタイトルがまぎらわしいけど、こちらもおなじみのシリーズですね。いきなり登場する解説のオジサンの豊かな表情は、ちょっと不気味ですが、意外と操作も簡単なので、入門者にもオススメしたいな。でも、まだまだフォーメーションは難しいなぁ。 **6**

ゲームとしてのデキはあいかわらずいいね。マッデンの解説も雰囲気があるし、パス相手をウインドウ内に表示する方式も○。ただし、まだまだシステム面でアメフト初心者を閉め出してる感じは強いね。増えた容量は、オヤジの顔よりそういうトコに使ってほしいが。 **6**

マッデンおやじが邪魔くせー。今回のは実名でデータも最新だが、基本的に画面構成が少々違うだけなので、これを喜ぶのはファンだけかもな。過去のOBチームが使える新モードもアメフトマニア以外にはピンとこないだろう。操作が前作と同じなのは良いが。(作) **6**

時期がらスーパーボウル直後ということで、アメフトものが続くけど、これも基本的にデキは悪くないね。容量が増えた分、前作よりは表示が見やすいし、絵的にもリアルになってるね。公式戦は'93年しかないけど、往年の名チームが使えるのは○。マニアは必携かな。 **7**

6枠

2月18日発売

COOL SPOT

ヴァージンゲーム／8,000円／ACT／8M

コンティニュー制／1人プレイのみ

清涼飲料水7UPのイメージキャラクターのスポットが活躍する爽快ゲーム登場。さらわれた11人の仲間を救うため、COOLを集めて戦え！

平均オッズ 6.25

とにかくひたすらポップなアクションゲームですね。グラフィックがチト地味かなぁ…と思っていたけど、いざやってみると動きが細かくてすごく凝ってるし、アメリカンでポップなノリが楽しいの！ 難易度はちょっと高いけど、7UPとはちょっとマイナーだなぁ。 **6**

やっと発売。あたしゃ7UPTシャツまで買っちゃって待ってたのだ。もちろんデキは素晴らしい。海外ゲーム特有の不条理さがないとは言わないけど、普通にちゃんと遊べるし、スポットくんのアクションのかわいさは口では言い表せないぞ。操作の単純さもピカ1。 **8**

コミカルで凝った動きをする主人公や軽快なBGMとはうらはらに、やることがキツいゲームだ。当たり判定がデカく、避けてるつもりでも当たったりするし、後半の面なども飛び跳ねまくって見てる分には楽しそうだが、いざやってみるとムカついて発狂するぜ。(渋) **4**

イカしたノリで始まるオープニングに、ポップなノリのキャラクター…と、とにかく最初は楽しげに遊べるのは確か。なんと言ってもキャラの動きが絶品なのだ。でも、全体的に面が広大で、アクション自体も意外と普通なのも確か。コレクションとしてならいい？ **7**

7枠

2月25日発売

デビスカップ

テンゲン／7,800円／SPT／8M

パスワード制／2人対戦プレイあり

16カ国64人の登録選手から32人の強豪を倒して栄冠を目指すテニスゲーム。"デビスカップ"などゲームモードは4つでダブルスあり。6B対応。

平均オッズ 6.5

さすがに男子選手のみだけあって(?)、動きもダイナミックス、ボールスピードも速い！ 私なんかビギナーでプレイしても、ボレーやパッシングになかなかついていけないの。キャラの顔もみんな同じ顔で、カワイクないし。キャラの個性がもっと出ていればなぁ。 6

キャラクターはおちゃらけているように見えるが、なかなかマジメなゲーム。コートの視点がかなり低いので、それなりに慣れてからでないと、試合にならない点は仕方ないかな。でも、ナムコの「ファミテニ」シリーズに比べると奥深さはイマイチ。COMも強すぎ。 7

最初は、アクが強くて遊びにくいかな？と思ったんだが、操作のクセさえ覚えればなんてことはなかった。ややボールの当り判定にアマいところがあるが、気になるほどではない。審判に抗議できるのもいいでしょ。もう抗議しまくり。対戦だとやっぱ熱いぜ。(作) 6

まずは6B対応で多彩なショットが繰り出せるのは面白いね。画面は地味だけど、音声関係のリアルさも、結構雰囲気出てるな。でも、視点的な低さからくるコート比率や選手の移動速度のウソっぽさは気になるところ。1Pだとずっと手前のコートなのも違和感あり？ 7

8枠

2月25日発売

T2 THE ARCADE GAME

アクレイムジャパン／8,800円／SHT／8M

コンティニュー制／2人同時プレイあり

アーケードのガンシューティングで人気のあった同名ゲームの移植。レジスタンスの指導者ジョン・コナーをめぐり、T-1000と死闘が始まる。

平均オッズ 5.5

一発一発を慎重に撃つ「リーサル」も面白いけど、爽快さを楽しむなら、やはりこういうガンガン撃ちまくるタイプでしょうね。ただしこのゲーム、2人でやってもかなりムズイ！ 画面もゴチャゴチャしてるし、映画と同じという先の面が見れないのは残念だなぁ。 7

ゲーセンのこの手のゲームは、やっぱり光線銃で遊ばないと面白くないと思うのだ。実際照準のカーソルをコントローラーで合わして遊んでも、単純作業で面白くないし、難しいだけだったりする。ゲーセンのやつも相当難しいのに、これじゃ難しすぎてたまらんス。 5

こいつはゲーセン版同様、2人でやらないと面白くないし、クリアも不可能に近い。俺はアーケード版を思いっきりやったほうなので、やはりパッドなんかでチマチマやってたんじゃ、しっくりこなかった。あと中途半端に古いゲームなので、いまさら感もある。(渋) 4

音や見た目は結構よく移植されてるが、敵が異常にカタい部分も、しっかり移植されてるのはツライね。もともと2人でやってギリギリ負けるみたいなバランスで、100円が大量に必要だったゲームだけに、難易度くらいは何とかしてほしかったな。爽快感もイマイチ。 6

9枠

2月25日発売

信長の野望・覇王伝

光栄／12,800円／SLG／16M

バックアップ(1)／8人まで対戦可能

光栄おなじみの"信長の野望"シリーズ最新作が登場。年代ごとに分かれた3つのシナリオを舞台に、戦国大名が天下統一を目指す。マウス対応。

平均オッズ 6.25

題名はなかなか大ゲサなんだけど、ゲーム自体はあいかわらず地味かな(笑)。内政を地道に行ったり、偵察したり…と、マニアの人以外はいつもの「信長」としか見えないかもなぁ。マップ上の単位が城になって、目先は変わってるけど、あまり変わってないような…。 6

このシリーズもホントに息が長いけど、ドンドン斬新なゲームが出てきている中、もはやこの程度のマイナーチェンジでは、アピール度も低いと思うな。今回はさらに細かな政策ができるよう、城単位で行動できるのだが、結局面倒になっただけ。展開も単調。 6

システム的には、アンチ「信長」として作られたパソコンゲーム「天下統一」を光栄流に味付けした感じ。マウス操作はなかなか快適だが、これをパッドでやるのはツライかも。武将同志の挑発というアイデアもなかなか面白いけれど、ゲーム全体の流れは面倒だ。(ロ) 6

最新作になって、各国に城が複数存在するようになったけど、城や武将が増えたわりに、敵の動きがイマイチ城に対応してないようで残念。特に敵が最高レベルでも、なかなか攻めてこないので、「武将風雲録」よりも緊迫感は薄いね。絵はいいが、古くささも強いな。 7

10枠

3月4日発売

HYPER DUNK THE PLAYOFF EDITION

コナミ／8,800円／SPT／16M

パスワード制／8人まで参加可能

コナミのオリジナルバスケゲーム登場。全16チーム、192人の選手を使いこなし、3つのモードで戦え。セガタップ対応で8人の選手対応可能。

平均オッズ 7.0

やはり8人同時プレイは、画期的。実際のバスケよりチームワークを取るのは大変だけど、ぜひセガタップといっしょに買ってほしいな(笑)。ダンクシュートもハデでカッコイイし、キャラが結構大きいのもグー。リアルさよりもアクション重視なのは、うれしいな。 7

昔ゲーセンで出てた同社の「スーパーバスケットボール」を、現代風にアレンジしたような雰囲気。パスやシュートは適度に決まるし、ハデなアクションもある。特筆すべきはディフェンスも楽しいこと。でも、1人でも遊べる仕掛けが少ないのは物足りないかも。 7

実名でないが、割り切れば気にならんだろう。操作がちょっと大味だが、シャープな動きもできるので悪くはない。シュートも簡単に入るし、ダイナミックさも味わえる。ただ、選手のスタミナ切れがあるのはヒサンだなー。でも俺は結構こういうのスキだぜ。(作) 7

これはなんともコナミらしいノリがあって、なかなかいいね。ルールが簡略化されてるとか、ボールの軌道表現が一部で不自然とか、気になる点もあるけど、ダンクの爽快感やカンタンな操作感覚がテンポを良くしてるのは○。効果音や音声も、なかなかいい感じ。 7

11枠 3月4日発売 2020年スーパーベースボール

EAビクター／8,900円／SPT／16M
パスワード制／2人対戦プレイあり

NEO・GEO初期の近未来野球ゲームを移植。ハイテクによりサイバーに進化した野球を全12チームが競う。獲得賞金によるパワーアップあり。

平均オッズ 7.25

じつは野球が大好きなんだけど、「ファミスタ」タイプはイマイチ好きになれなかった私。でもこれは面白いです。演出もメチャ派手だし、ギャルの選手がイカスのも○。ピンチになれば試合中の賞金で選手を強化できるのもウレシイな。でもテンポは少々イマイチかも。 **8**

まずグラウンドの形状が、通常の野球場と違う点でとっつきにくい。さらに外野に打球が飛んだ時の表示範囲が狭く、打球を追いにくいなど、遊びにくさが目立つ。設定やキャラクターについては文句なしにいいし、移植度も高いけど、もう少し遊びやすければなぁ。 **6**

はっきり言って、これは野球ゲームというよりストレス発散用のアクションゲームという感じ。設定はハチャメチャだが、面白いから許す。雰囲気的にもNEO・GEO版をうまく移植しているし、サウンドも◎。守備とCOMの動きの悪さが気になるが、対戦ならOK。(ロ) **8**

メガドラの野球ゲームはイマイチなものが多かったけど、これはなかなか遊べるね。独特なファールの区別や、見た目とやや違うボールの動きは気になるが、ピッチャーや球種は意外と多彩で、野球ゲームとしても結構斬新なデキだ。でも、長〜いパスワードは難。 **7**

12枠 3月4日発売 テクモスーパーNBAバスケットボール

テクモ／8,900円／SPT／8M
バックアップ(1)／2人対戦プレイあり

スーファミで好評だった同名ゲームを'93〜'94年の最新データ版で移植。全27チーム、324名の選手が実名で登場の他、インスタントリプレイつき。

平均オッズ 7.0

キャラが大きいのはイイけれど、それに比べるとコートが小さいような気がするな。ここらへんは好みだろうけど、300人以上の選手データはかなりのもので、それらを見るだけでも大変。ファンにはウレシイ内容でしょう。でもダンクのアップシーンは、ちと短すぎ？ **7**

選手の動きが少しぎこちなく、操作に使うボタンも多くて、マニア向けなんだけど、慣れちゃうと不思議に楽しい。難しい操作を克服し、ハデなダンクを決める快感はなかなかのもの。しかし、同社のアメフトに比べると、斬新さや演出がやや弱い感じで残念。 **7**

選手が重なって見にくいとか、動きが堅くて少々地味だとかはあるが、EAのよりはスピード感があって動きもいい感じだ。それにやっぱ実名ってのはいいよな。ダンクの種類が少なくて、もっとハデさがほしいところだが、基本的な完成度は高いからオッケー。(作) **7**

データを網羅したリアルさはテクモならではのデキだね。豊富な実名選手で、フルシーズンをちゃんと遊べる点や、細かい反則を取ってくれるのも、バスケマニアにはうれしい配慮だ。コナミのバスケとは対照的だけど、ゲーム性よりリアルさを取るならこっちかな。 **7**

13枠 2月25日発売 真・女神転生

シムス／7,800円／RPG／CD
バックアップ(1)／1人プレイのみ

SFCで話題をまいた同名のRPG大作をMEGA-CDに移植。世紀末の世界を舞台にヒーロー達が活躍する。6Bパッド、マウスにも対応。

平均オッズ 5.75

このシリーズ独特の不気味さがどれだけ出せるか、ちょっと心配でしたが、思った以上のデキですね。OPがちょっと明るい雰囲気なのは残念だけど、3Dものながらオートマッピングができるしハマリの悪魔合体も健在です。なめらかスクロールは、まあまあかな。 **8**

大幅なアレンジがされているが、会話シーンのズームアップや新しく加わった悪魔は、どうも雰囲気が違ってて浮いてる感じがする。SFC版とは別物として遊ぶにはいいかもしれないが、あの独特の雰囲気を味わおうとするとガックリ…。ゲームのテンポもイマイチ。 **5**

悪魔合体や世界設定のアイデアなど基本部分については文句を言うつもりはないけど、パッと遊んだ印象ではSFC版のほうが上品な気がした。悪魔との交渉を含め、敵キャラのバランスもSFC版よりシビアなのは問題ありだ。BGMも出来不出来の差があって残念。(ロ) **4**

CDということで、移植にあたりセリフが増えたり、見せ方もだいぶ変わっているけど、どれも中途半端で、CDへのアクセスも気になるね。SFCでは2つしかできなかったセーブが、RAMでたくさんできるのはゲームの性質上うれしいが、全体的に賛否ありそう？ **6**

14枠 2月25日発売 マイクロコズム

ビクターエンタテインメント／8,800円／SHT／CD
コンティニュー制／1人プレイのみ

全編フラクタルエンジンを使った異色の3Dシューティング。2051年、サイバーテック社の社長を救うため、体内での死闘が始まる。全5面。

平均オッズ 7.5

第一印象は「不気味なシルフィード」というか「夢見館＋シルフィード」(笑)。動きもなかなかイイんだけど、いかんせん一風変わった雰囲気なので、爽快感自体はあまりないかも。初心者だとかマニアだとかではなく、趣味が合うかどうかがポイントでしょう。 **8**

すごいデモでおなじみのシグノシス社が放つ新作。ゲーム自体は古くさい3Dシューティングだけど、背景や中間デモなどの素晴らしさに助けられ、飽きがこない。難易度はやや高めだが、次のデモ見たさにがんばってしまうのだ。オープニングデモは絶対見るように。 **7**

タウンズ版などと比べると、やはり絵は落ちるが、ゲームバランスはこっちのほうが格段に良い。少々粗削りな敵の攻撃と配置のため力押しのゲームになりがちだが、テンポよく入るビジュアルシーンのおかげで、いい味があるな。ヘタなLDゲームよりいいぞ。(作) **8**

他機種版は、攻撃しすぎたり、逆にしなかったりすると人体に影響が出たりするツライ制限があったけど、このMEGA-CD版はそれがなく、武器の変化もあまりないので、シューティングとしての戦略性は薄いね。でも、設定やデモの良さは必見。面が少ないのが残念。 **7**

15枠

3月4日発売

ハイムドール

ビクターエンタテインメント／8,800円／RPG／CD

バックアップ(1)／1人プレイのみ

北欧神話風の舞台を題材にしたクォータービューのオリジナルアクションRPG。神の命を受けたハイムドールが奪われた三種の神器を奪回する。

平均オッズ 5.75

背景といい、内容といい、なんともマニアックなゲームですね。私個人としては本編よりも、最初のサブゲームがお気に入り。人間の首を避けてオノを投げるゲームは残酷だけど、豚を捕まえるゲームは結構楽しい(笑)。本編は謎解きがとってもムズくてちょっと…。 **7**

数々の意地悪な罠を解きつつ進む、というより、罠を解くこと自体がこのゲームの目的って感じ。海外ゲームらしく、パズル性が強く、わかりにくい罠が多いのはツライところ。サブゲームはいいが、戦闘シーンもアクション要素が強く、繰り返すとすぐ飽きるな。 **5**

オリジナリティはめいっぱいあるが、海外作品らしい不親切さが多すぎ。特にアイテムを使うために、いちいちコマンドメニューを呼び出さなければならないのは、やっぱ面倒だ。各面に隠されたワナも意地悪だし、サブゲームだけが楽しいというのも悲しいぜ。(ロ) **5**

「ワンダードッグ」でおなじみ(?)のコアデザイン独特のデモが目を引くけど、ゲーム部分は「イモータル」風で、動きも昔の3Dパソコンゲームっぽいね。デモなどはていねいに作られているが、やはり全体的に古すぎる感じだ。CDのアクセスもちょっとツライなぁ。 **6**

16枠

2月11日発売

バスターファイト

セガ／3,800円／ACT／2M

コンティニュー制／通信対戦プレイあり

セガが放つゲームギアオリジナル格闘ゲーム登場。ジン・ハヤテ、ゴンザレス、ハイボルトマン、ウインバーガーの4人が悪を叩くために活躍。

平均オッズ 6.25

慣れればいいことですが、キャラの数が少ないのと、ジャンプがボタンなのは残念。見た目はちょっとコワイけど、動きはまずまずだし、結構正統派の格闘モノなので、ちゃんと遊べると思います。でもやっぱり、女の子キャラがいないのは寂しすぎるなぁ〜。 **7**

ノリとしては海外の格闘ものっぽく、キャラクターがどれもとんでもなく個性派揃い。技もキャラによって違うなど、基本はいちおうおさえてある。ただし、あまりにも基本どおりで、ゲーム内容にはあまり新鮮味がない感じだ。対戦プレイなら、結構遊べて○。 **4**

これは遊べる。1ボタンで攻撃、2ボタンで移動という役割分担には、ちょいと慣れが必要だけど、キャラが比較的自由に動かせるので、対戦では燃えられる。操作キャラが4人しかいないことや、飛び道具系の必殺技が強すぎるなどを気にしなければ買いだ。(ロ) **7**

ボタンが少ないゲームギア本体ながら、この簡単操作で最近の格闘ゲームのお約束をしっかり使わせてくれる点は、なかなか工夫が見られるね。移動系の技の動きが速く、他の動きが鈍い感じがするのは気になるけど、GGの格闘モノとしては◎。でもキャラは変。 **7**

17枠

2月11日発売

ウインターオリンピック

セガ／3,800円／SPT／4M

コンティニュー制／1人プレイのみ

リレハンメルの冬季オリンピックを題材にしたスポーツゲームが、ゲームギアでも登場。10種目の競技で金メダルを目指せ。8カ国語対応。

平均オッズ 5.0

単純だけど、ヒマつぶしに何回でも遊べるし、まさにGG向きの1本と言えるでしょうね。メガドラ版とは基本的に同じなのだけど、オススメの(笑)ボブスレーに関しては、GG版のほうがコーナリングがキツかったなぁ。連打もボタンが小さいとやりにくいかも。 **6**

メガドラ版と時を同じくして発売されるが、ゲームの性格上、ゲームギアで遊ぶのに適しているし、操作感も悪くない。ただしバイアスロンなど一部の競技が、メガドラ版よりも展開が遅く、疲れてしまうのは残念なところ。ボブスレーの迫力も半減しちゃってる。 **5**

いくら冬季モノだ、季節モノだといっても、しょせんマイナーな競技が多すぎて感情移入に欠ける感じ。操作方法も、やけに難しいわりにシビアだし、金メダルを取ろうにもミスがまったく許されないという質実剛健な作り(?)にはマイった。難しすぎるよ〜。(ロ) **4**

メガドラ版と内容的にはほぼ同じだけど、操作が難しくて大変なのも、やっぱり同じ。感覚的にはGG版のほうが簡単になってるような気もするが、8国語に対応しながら、日本語がないのはなんで?という感じ。GGゆえに、中途半端に面倒な操作もマイナス点かな。 **5**

18枠

2月25日発売

T2 THE ARCADE GAME

アクレイムジャパン／4,800円／SHT／4M

コンティニュー制／1人プレイのみ

映画でもおなじみの「T2」を題材にしたガンシューティングのゲームギア移植版。暗殺者T-1000を倒すため、撃って撃って撃ちまくれ。

平均オッズ 5.75

メガドラ版に比べると、ある意味でムズいかもしれないな。カーソルの動きが軽すぎて、なかなか照準が合わせにくいし、対象物も小さいしね。となると、ただ撃ちまくるしかないんだけど、それじゃクリアできないしなあ。腕に自信のあるGGユーザーにゼヒ。 **6**

これは結構遊べる。解像度のせいか、メガドラ版よりも遊びやすい気さえする。もちろん光線銃は使えないが、お手軽に遊ぶにはこれで十分。しかし、そうとう難しすぎるのはあいかわらず。練習用のステージやパスワードなどがあれば、なお良かったんだけどねえ。 **6**

画面の印象は非常にイイ。業務用の画面とほとんど変わらない画面構成や演出に関しては好感が持てるだろう。が、現実にはガンシューティングをパッドで操作しなければならないのだからキビシイのは当り前。最終面の演出は映画そのまんまでいいのだが……。(ロ) **5**

これもメガドラ版と基本的に同じだけど、ゲームギアにしては、画面的には頑張ってるほうかな。あいかわらず、パッドでのカーソル合わせは大変だが、中でもヘリのシーンはかなりツライところ。映画と同じ演出で最後は頭も使うが、制限コンティニューなのは×。 **6**

19枠

3月4日発売

マクドナルド ドナルドのマジカルワールド

セガ／3,800円／ACT／4M

パスワード制／1人プレイのみ

世界的なキャラクター、ドナルドが悪い魔法使いにさらわれたグリマス、バーディー、ハンバーグラーを救うために、魔法を使って大活躍。

平均オッズ 6.0

色もカラフル、キャラもユニーク、それにおなじみのマクドナルドアイテム(ていうのかな?)…と、誰にでもオススメできちゃうウレシイ1本ですね。サブゲームも単純で、何回やっても飽きないものばかり。個人的には好みじゃないけど(笑)、女の子にもオススメ。 7

メガドラ版とはちょっと違うけど、内容は悪くない。空中を浮遊できるパラソルの使い方がポイントで、ややパズルっぽい要素も入っていたりする点も良い。でも、当たり判定に理不尽なものを感じる対ボスシーンや、死ぬとかなり前からのスタートとなるのはイマイチ。 5

メガドラ版とは別モノのゲームだが、マップの意地悪さではGGのほうが上かも。パラソルアクションの使いどころが難しく、慣れるまでは何度もやり込むハメになるだろう。ドナルドはあんまりカワイクないが、サブゲームのハンバーガーメーカーが熱いぞ。(ロ) 6

なぜマクドナルド?なんて愚問はなしにして、まずはアクション部分の難しさで評価が分かれそうだね。要は細かいテクニックを使うシーンが多く、イライラさせられるのだが、背景との区別がつきにくい面もあるのは×。簡単すぎて運の要素が強いサブゲームも残念。 6

⑥ ⑤ ④ ③ ② ①

from BEメガ編集部

予定されていたよりも、ちょっと本数が減った今月のラインナップだったけど、それでも19本ものソフトが並んで、みんなもうれしい悲鳴が出ちゃうってところかな。とりあえず今月は超話題作と呼べるものがなかったので、来月に見送りっていう手もあるが、意外とどれも堅実なデキだから、余裕があったら押さえておいてもいいんじゃない。ちなみに来月は年末同様に例年ソフト発売が集中する3月だけど、「V.R.」や「ベア・ナックルIII」「ゲームのかんづめ」などの話題作も登場し、今月以上の本数になりそうだぞ。あと、2月25日発売の「ワイアラエ」は来月ね。

	メガドライブ	メガCD	ゲームギア
やっぱ多いとイイよね	オススメは「2020年」と「HYPER DUNK」「T2」。みんなで楽しめるゲームは何本あってもイイよね。「エターナル」は他機種にない怪しい雰囲気も堪能できるし、必殺技も多いので、格闘マニアには面白いかも。「ウインター」も好みで。	やっぱり「真・女神転生」ははズせないなぁ。大作だからRPGファン以外の人にも、やっぱりやってみてほしいな。「ハイムドール」と「マイクロコズム」も、好みによって。個人的に、この怪しさは好きですね。	今回は「マクドナルド」がグーです。やっぱGGのゲームは、気軽で誰にでも楽しめるというものがウレシイよね。「バスターファイト」はイマイチ地味だけど、マニアなら楽しめるかな? 「T2」「ウインター」はMDがないなら。
やっぱクールでしょ	やっぱり「COOL SPOT」がイチオシだね。「アラジン」といい、コレといい、最近のメガドラには優れたアクションが多く発売されて、なかなかうれしいことだよね。スポーツものもグー。ひとつ選ぶなら「HYPER DUNK」かな。	デモのすごさで「マイクロコズム」。難度が高いとはいえ、タウンズ版ほど難しくないし、あのデモを見ちゃうと買いたくなること間違いなし。「真・女神転生」はオリジナル版を越えていない、という点で残念。スーファミでIIが出るし。	地味ながら粒揃い。「T2」に関しては、メガドライブ版にひけをとってないと思うし、「マクドナルド」「ウインターオリンピック」ともゲームギアらしいゲームでいい。ただし3本とも、かなり難しかったりするのが問題だなぁ。
本数は多いが……	うるらっはぁ! 俺は作山軍曹だ! うぬう、どれもイマイチ。だがスポーツモノが注目かもしれんぜ。俺は「デビスカップ」がイカス。「スーパーベースボール」も良い移植で楽しい。後は「スポット」と「エアマネII」だぁ!	だぁりぁ! また軍曹だ! CDはロムと違って逆に少ねえなぁおい。「真・女神」はSFCのイメージとは違うのでムム、「ハイムドール」もムムムな感じだぜ。やっぱここは1発「マイクロコズム」しかあんめいよ。ダバダバだぁ!	ズバリ「バスターファイト」で決まり。操作方法はマニアックだけど、良くデキてます。コレクター作品として見るなら「T2」、「マクドナルド」もオススメ。どれも難しいので、迷うのなら今月は見送りもアリかな、と。 (ロンドン)
大物は来月まで待て	今月は意外と多くなった感じのするメガドライブだけど、冬の季節を反映してか、スポーツものが目立ったね。特筆すべきソフトはないものの、どれも水準以上のデキなのはうれしいね。「2020年」と「HYPER DUNK」は穴馬的で○?	急きょ「ゲームのかんづめ」の発売が3週間ほど延びたので、ちょっと本数が少なめになってしまったMEGA-CD。とりあえず「マイクロコズム」はキープだけど、「真・女神」はSFC版を基本にした点数なので、未体験者はいいかも。	なんと今月はMEGA-CDのソフトよりも多くなってしまったゲームギア。ユーザーとしたら、今後も楽しみなところだけど、とりあえず今月は結構よくできてる「バスターファイト」がオススメかな。他は好み次第で買おう。

読者参加型企画

BEメガ読者レース Vol.36

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は3月4日、当日消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	—	ファンタシースター～千年紀の終わりに～	RPG	9.43
2	—	夢見館の物語	VIC	9.1875
3	4	ガントレット	A・RPG	9.1774
4	2	ガンスター ヒーローズ	ACT	9.0265
5	3	シルフィード	SHT	9.0261
6	7	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘! 東京マージャンランド編	TAB	9.0071
7	5	ぷよぷよ	PUZ	8.9833
8	6	シャイニング・フォースII ～古えの封印～	RPG	8.9044
9	9	ゆみみみっくす	ADV	8.8843
10	10	アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦—	SLG	8.8729
11	—	ダイナブラザーズ2	SLG	8.8666
12	11	ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌	ACT	8.832
13	8	ウイニングポスト	SLG	8.8219
14	13	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8165
15	14	シャイニング・フォース	RPG	8.8114
16	12	ストリートファイターIIダッシュプラス	ACT	8.7653
17	15	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.7172
18	—	マイト・アンド・マジックIII	RPG	8.7
19	16	サンダーホーク	SHT	8.6453
20	18	THUNDER FORCE IV	SHT	8.6279
21	17	Jリーグプロストライカー	SPT	8.6175
22	19	ランドストーカー～皇帝の財宝～	A・RPG	8.6156
23	20	ラングリッサー	SLG	8.6062
24	21	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.5915
25	23	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5464
26	—	ペブルビーチの波濤	SPT	8.5454
27	24	三國志III	SLG	8.5391
28	25	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5265
29	1	ナイトトラップ	VIC	8.525
30	22	アラジン	ACT	8.5
31	—	Jリーグプロストライカー完全版	SPT	8.4736
32	41	パーティークイズMEGA Q	QIZ	8.421
33	26	ファイナルファイトCD	ACT	8.3729
34	27	武者アレスタ	SHT	8.3535
35	34	スラップファイト	SHT	8.3492
36	28	レッスルボール	SPT	8.3413
37	29	アイ ラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険	ACT	8.331
38	31	太閤立志伝	SLG	8.326
39	30	レンタヒーロー	A・RPG	8.3246
40	35	THUNDER FORCE III	SHT	8.3074
41	33	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	ACT	8.2973
42	36	アリシア ドラグーン	ACT	8.2837
43	39	プロフットボール	SPT	8.2708
44	37	ふしぎの海のナディア	ADV	8.261
45	38	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.254
46	40	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.25
47	46	提督の決断	SLG	8.2111
48	43	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1966
49	42	PGAツアーゴルフII	SPT	8.1944
50	61	ロード・ラッシュII	RAC	8.1818
51	45	スタークルーザー	ADV	8.1788
52	44	マーブルマッドネス	ACT	8.1632
53	47	バトルマニア	SHT	8.1544
54	52	デビルクラッシュMD	PIN	8.1111
55	57	メガシュヴァルツシルト	SLG	8.1111
56	55	アイ ラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.1084
57	32	リーサルエンフォーサーズ	SHT	8.1016
58	51	スーパーモナコGP	RAC	8.0954
59	50	ナイトストライカー	SHT	8.0916
60	48	ザ・スーパー忍II	ACT	8.0897
61	49	ダイナブラザーズ	SLG	8.0869
62	54	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	ACT	8.0863
63	62	鋼鉄帝国	SHT	8.0837
64	53	F22インターセプター	SHT	8.0776

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介1

予想外の1位奪取だけど、最後までやった人なら満足のデキ。史上第2位の高オッズだぞ!

1着 前回 — **ファンタシースター～千年紀の終りに～**

セガ/'93・12・17
8,800円/RPG/24M＋B・3

全投票平均点	9.43
本誌の平均点	8.0

まさに「PS」シリーズ集大成といえる作品。システム的には「II」とほぼ同じでいささか古いが、やはりRPGはシステムより、ストーリーが重要。その点、前半こそ単調だが、中盤以降の怒濤(どとう)のストーリー展開はスゴイ。特に「I」からのユーザーは、感激すること間違いなし。また、「I」のダンジョンの曲、某ボスキャラなどファンサービスも多く、まさに"買い"の一言。ただプレイ時間がやや短いのが残念。(東京都・ヴァフィョーン原・21歳)全体的に水準以上のレベルではあるが、ゲームの目新しさという点では、ビジュアル以外に伝わってこなかった。(奈良県・中林健一・17歳) オリジナリティはほとんどないゲームだが、逆に言えば安心して楽しめる定番RPG。特にシリーズを知ってる者には、涙モノの演出が多いので文句も出ず進められる。ただし、雰囲気(ふんいき)はいいが、やや安っぽい感じのBGMは難。(兵庫県・宮崎義彰・16歳) 十分な開発期間相応(そうおう)に、なんともストーリーの壮大さを感じるし、最後まで終わった充実感や感動は、SFCの4大RPGよりあった。特に各キャラの掘り下げは◎。マクロも使いこなせば便利だし、TPが多めなのもうれしい。コンビネーションも超強力で、見つけた時は最高にうれしいが、武器や防具の買い換えは、強度比較ができずかなり不便なのが残念。(長野県・宮田隆) セガらしからぬ素晴らしいデキだが、「FF」あたりと比べるとあと一歩というのが正直なところ。(愛知県・青野祉三・18歳) ★スタッフの努力によって、見事に汚名(おめい)を挽回(ばんかい)した完結編。最大の謎の犬探し(笑)に詰まってる人は、P.133にGO/

◎本命馬紹介2

バーチャルシネマ第2弾も絶賛の中、2位をキープ。短いながらも楽しめるぞ。

2着 前回 — **夢見館の物語**

セガ/'93・12・10
7,800円/VIC/CD

全投票平均点	9.1875
本誌の平均点	8.0

「シルフィード」以来のMEGA-CDならではと言える満足のいくソフトだった。先に欠点を挙げれば、立ち止まれる場所と向きが決まっている、ほんの一部だが、声が聞き取りにくいところがある。ストーリーが結構普通でオープニングとエンディングがイマイチ。そしてプレイ時間が短く、妹の顔がある向きでものすごくなる(笑)ことなどがある。だが、それを補(おぎな)ってさらに余りある美しくリアルなグラフィック、各場面に見事にマッチした音楽とSE、そしてシンプルな操作系と画面の切り替えなしに移動できる館の内部は、素晴らしいの一言だ。(秋田県・藤原裕希・20歳) 技術やグラフィックも素晴らしいが、何と言ってもサウンドと声がいい。遠くなれば小さくなり、近づけば大きくなる振子時計の音や床のきしむ音など非常に良く、歩き回っているだけでも十分その世界を堪能(たんのう)できる。ストーリーも良く、2～3時間で終わってしまうのがとても残念。最後の扉の連続はイジワルだが、MEGA-CDを買ってでもやる価値のあるゲームだ。(長野県・清水一樹・18歳) まさしくバーチャルシネマ。新しいジャンルを創始するソフトだ。ただし、ある程度年齢が上で、童話を理解する心がないと面白味がわからないかも。映像云々(うんぬん)よりもこのセンスがシビレる。後半時計に追われるが、じっくり話を聞いて回ると感動が倍増する。(神奈川県・羽柴利隆・23歳) キー操作の反応の鈍(にぶ)さは気になるが、部屋を暗くして音を上げると効果絶大だぞ。(神奈川県・斉藤敦・16歳) ★まさにバーチャルなデキに絶賛しきり。さらなる進化はありえるか?

オッズ表A・B・C寸評

長年の汚名挽回! PS(ファンタシースター)トップに!!

まずは大作、優良、中堅作の集まってくるA・B・C表の動向だが、今月は大方(おおかた)の予想を裏切り、「ファンタシースター」が見事にトップの座を奪取した/ 積年(せきねん)の汚名を挽回した「PS」は、古いという意見も抱(かか)えつつ、いつまでトップを保てるか興味津々(きょうみしんしん)だ。また、大作ラッシュで華々(はなばな)しかった'93年のソフトのトリを飾るかのごとく「夢見館」も2位をキープし、今後の動向が楽しみなところ。まだまだ波乱含みの上位陣は「ガントレット」ともども不気味だぞ。

●その他欄外

冬はこたつでボードゲーム。

191着 前回 180着 **ちびまる子ちゃん わくわくショッピング**

ナムコ/'92・1・14
6,000円/TAB/4M

読者	7.0162
本誌	6.25

あっちこっちに買い物を進めて行くのはなかなか楽しいが、ひとりでやるとムチャクチャ孤独になる。使えるキャラも4人だけで、あとのキャラはチョロっとしか出ないのも残念。3～4回で飽(あ)きる。(茨城県・笹岡公彦・17歳)

【場外馬券場I】まずは恒例のオッズ予想ゲームの発表だ。前回登場した「Vay～流星の鎧～」のオッズは6.7272だったが、近似予想者の小数点単位の激戦の結果、岩手県の高橋信くんが一番近い予想をしてくれたぞ(6.7293)。ソフト1本ちゃんと送るよ。

○対抗馬紹介

少々地味だが、手堅い実力を持つ新作4本。やればハマれる「対抗」には、穴馬もいるぞ。

11着 前回 — ダイナブラザーズ2

CRI／'93・12・3
8,800円／SLG／16M

全投票平均点	8.8666
本誌の平均点	8.0

対戦型ゲームとしてのクオリティはまさにトップクラス。久々に駆け引きが存分に楽しめるゲームだ。全体的にもう少し早く決着がついてほしいのと、「対決モード」ががかなりツライのはマイナス。操作性もちょっと……。とにかく後半が難しいが、その分敵をやっつけるサディスティックな快感は他では味わえないものがあって良い。(東京都・小池雄介・20歳) 前作をやってなくても、かなりハマれた。ストーリーもなかなかカンドーもん。コンティニューもカンタンで◯。(兵庫県・古川修二・20歳)
★シンプルで奥の深い1本。キャラのかわいさも好評だ。

18着 前回 — マイト・アンド・マジックIII

CRI／'93・11・26
6,800円／RPG／CD

全投票平均点	8.7
本誌の平均点	5.5

ある意味でプレイヤーを完全に突き放しているので、主体性を持ってプレイしないとツライ。取っつきは悪いが、ハマると奥が深い海外ゲームの典型。取説が不親切なのと、マウスの使い勝手が悪いのが×。(千葉県・伊勢昌弘・29歳) 自由度が高いのはいいが、ゲーム性はイマイチ。キャラの顔もイヤだし、中毒の時なんてサイテー。(神奈川県・望月浩志・17歳) パソコンやジェネシス版のIIよりずっと面白い。海外移植にありがちな変な和訳もなく根気のある人にオススメ。(愛知県・小島英晴・21歳)
★意外と好評の穴馬。マニアックさについてこれれば◎？

26着 前回 — ペブルビーチの波濤

セガ／'93・10・29
8,800円／RPG／CD

全投票平均点	8.5454
本誌の平均点	7.0

メガドラのゴルフゲームは、ろくなものがなかっただけに、とりあえずリアルでしっかりしたソフトなことが気に入った。画面切り換えの処理の遅さが少々気にはなるが、視点の切り換えも気分転換にはいいし、いろんなキャディがいるのもいい。日曜日の暇潰しのお供に最適。(滋賀県・坂本忠夫・34歳) 他機種でもすでに出ているソフトなので、とりたてて特筆するものはないが、基本操作の使い勝手は、やはりいいものがある。グリーンのラインが読みにくいのは難点。(東京都・司馬辰彦・18歳)
★続々移植中の定番ゴルフゲーム。1本はキープすべし。

31着 前回 — Jリーグプロストライカー完全版

セガ／'93・12・17
8,800円／SPT／8M+B・1

全投票平均点	8.4736
本誌の平均点	7.0

前作よりスピードがアップし簡単になった気もするが、ほぼ2ndステージの選手をフォローしてあるのが良い。データで顔の出ない選手がいたり、オールスターで好きな選手が選べないのは残念だが、タップ付きでこの内容は買いだ！(埼玉県・石塚史郎) COMがいい加減なフォーメーションやポジションを組む、一部のレギュラー選手が控えにも入っていない、2人以上のプレイヤーが別々のチームでプレイできないなど不満もあるが、ゴール時の快感はこのゲームならでは。(千葉県・大竹洋二郎・23歳)
★デキの良さは全機種中でもトップクラス。次は完璧版？

△対抗単穴馬紹介

やっと登場のマクドに、渋い本格派麻雀。どっちもデキは悪くない？

66着 前回 — マクドナルド トレジャーランド・アドベンチャー

セガ／'93・9・23
6,800円／ACT／8M

全投票平均点	8.0714
本誌の平均点	7.0

これだけ高いクオリティを保っているソフトは、メガドラでは少ないので、それだけでもかなりの価値はあると思う。ただ内容に関しては、今までにあったスクロールアクションものと、たいして変わらないので、手放しに誉めるほどでもない。(東京都・佐渡強・25歳)「ガンスター」と同じトレジャー作品ながら、派手さや豪華さはほとんどなく、そこそこのデキだ。主人公のドナルドにキャラの魅力もさほどないが、店の店員をやったりする様は、お笑いキャラかも？(東京都・石田崇史・22歳)
★デキはいいのにやっと登場。コワもて顔が問題かな？

126着 前回 — 雀皇登龍門

セガ／'93・11・5
6,800円／TAB／8M+B・5

全投票平均点	7.6
本誌の平均点	6.25

本格的な麻雀をしたい人や初心者が勉強できるという点では、いいソフトと言える。全体的に渋いのはキツイけど、昇級した時は、充実感があって良い。(岩手県・小森誠・17歳) 相手に個性がなく、やたら一発ツモが多い。でも細かく記録が残せるのはいい。(香川県・横井章・19歳) こんなソフトを待ってました。なかなか面白く遊べていいのだが、コンピュータの思考時間が少々長いのは気になるところ。競技モードでコンピュータのセリフをOFFにできないのはなぜ？(岐阜県・加納晋史・26歳)
★麻雀連盟公認の本格派。牌が見にくいのはちと難点？

場外馬券場 馬主の声

●「Aランクサンダー」は話はいいが、戦闘員相手に20分も戦わんといてくれ。(沖縄県・嶺野弘文・26歳)
●国道48号線には、「ウッドストック」の看板があるらしいぞ。(宮城県・萱場哲也・20歳)
●「三國志III」の武将エディットで"のび太"というのを作ったがすぐに殺された。(東京都・宮内成真・19歳)
●エドモンド本田は土俵から出ても負けないのだろうか？(東京都・徳山智・17歳)
●「ベアナIII」ではブレイズちゃんのTバック姿を期待していたのに。無念。(愛知県・鈴木倫明・18歳)
●「ナイトトラップ」にはショッカーが出ている。(神奈川県・牧田健一郎・26歳)

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
65	58	スーパー大戦略	SLG	8.0731
66	—	マクドナルド～トレジャーランド・アドベンチャー～	ACT	8.0714
67	59	ザ・スーパー忍	ACT	8.0696
68	60	重装機兵レイノス	ACT	8.0663
69	64	球界道中記	SPT	8.0569
70	68	幻影都市―ILLUSION CITY―	RPG	8.0447
71	56	チェルノブ	ACT	8.0419
72	65	ベア・ナックル 怒りの鉄拳	ACT	8.0343
73	69	魔法の少女シルキーリップ	ADV	8.0031
74	71	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	8.0
75	67	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	7.9949
76	63	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	7.9827
77	75	ロケットナイト アドベンチャーズ	ACT	7.979
78	72	アウトラン	RAC	7.9724
79	73	ノスタルジア1907	ADV	7.9659
80	83	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.9655
81	70	三國志II	SLG	7.9588
82	74	戦場の狼II	ACT	7.955
83	76	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9493
84	66	慶応遊撃隊	SHT	7.9477
85	78	大航海時代	SLG	7.9396
86	77	サンダーストームFX	SHT	7.9395
87	80	エクスランザー	SHT	7.9295
88	84	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9267
89	86	タイムギャル	ACT	7.9157
90	87	江川卓のスーパーリーグCD	SPT	7.9152
91	81	餓狼伝説	ACT	7.9151
92	79	修羅の門	SLG	7.9127
93	85	ロードブラスターFX	RAC	7.8983
94	96	デザートストライク	SHT	7.8974
95	88	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	SPT	7.8822
96	90	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.875
97	89	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.8738
98	91	バハムート戦記	SLG	7.8717
99	105	騎士伝説	SLG	7.8666
100	82	ニンジャウォーリアーズ	ACT	7.8533
101	94	ジャガーXJ220	RAC	7.8505
102	93	鮫！鮫！鮫！	SHT	7.8489
103	95	メガロマニア	SLG	7.8405
104	92	中嶋悟監修 F-1 スーパーライセンス	RAC	7.8181
105	97	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	RAC	7.7928
106	98	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.7565
107	99	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7528
108	101	聖魔伝説3×3EYES	RPG	7.7461
109	103	アフターバーナーII	SHT	7.7099
110	102	ソーサリアン	A・RPG	7.7089
111	106	CRYING～亜生命戦争～	SHT	7.7021
112	104	バリ・アーム	SHT	7.6774
113	107	F1サーカスMD	RAC	7.662
114	108	ゴールデンアックス	ACT	7.6619
115	113	ボールジャックス	SPT	7.6612
116	110	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6581
117	117	チキチキボーイズ	ACT	7.647
118	112	雀豪ワールドカップ	TAB	7.647
119	100	コラムスIII 対決！ コラムスワールド	PUZ	7.6382
120	118	ツインクルテール	SHT	7.6352
121	114	大魔界村	ACT	7.6269
122	125	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.6181
123	109	ロード・ラッシュ	RAC	7.6164
124	115	コラムス	PUZ	7.6124
125	116	スイッチ	ETC	7.6054
126	—	雀皇登龍門	TAB	7.6
127	119	ランパート	SLG	7.5918
128	121	笑ゥせぇるすまん	ADV	7.5833
129	123	ゼロウィング	SHT	7.5633
130	122	グランドスラム	SPT	7.5617
131	126	ダライアスII	SHT	7.5465
132	127	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.5357
133	124	クルードバスター	ACT	7.5324
134	128	乱世の覇者	SLG	7.5308
135	111	LHXアタックチョッパー	SHT	7.5
136	129	スピードボール2	SPT	7.5
137	131	ソーサルキングダム	RPG	7.4932
138	132	空牙	SHT	7.4885
139	142	プロホッケー	SPT	7.4814
140	133	エレメンタルマスター	SHT	7.4756
141	137	紫禁城	PUZ	7.4695
142	134	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4684
143	135	ピットファイター	ACT	7.4542
144	130	サイドポケット	TAB	7.4418
145	139	ジノーグ	SHT	7.4192

【場外馬券場2】お次の発表は、前回意表の1位で初登場した「ナイトトラップ」の着順予想の当選者だ。なんと今月は29位に急落した波のあるソフトだけに、1位登場を予想できた人はたったの10名しかいなかったぞ。で、ソフト1本プレゼントは厳正な抽選の結果、鳥取県・福田和男くん、北海道・浜中真次くん、宮崎県・林田輝明くんの3名に決定だ。おめでとう。待っててくれよな。

オッズ表C

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
146	136	トージャム&アール	ACT	7.4014
147	138	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.3932
148	143	グレイランサー	SHT	7.3925
149	141	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.3793
150	148	エル・ヴィエント	ACT	7.3676
151	144	グラナダ	SHT	7.3672
152	147	スプラッターハウスPART 2	ACT	7.3601
153	146	ゲイングランド	ACT	7.3568
154	140	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.3566
155	145	レミングス	PUZ	7.3513
156	152	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.3398
157	149	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3387
158	150	ドラゴンズアイ プラス上海III	PUZ	7.3255
159	151	スーパーバレーボール	SPT	7.3223
160	153	スプラッターハウスPART 3	ACT	7.3082
161	155	ストライダー飛竜	ACT	7.2949
162	154	三國志III〈MEGA-CD版〉	SLG	7.2777
163	157	アークス・オデッセイ	ACT	7.2664
164	156	三国志列伝～乱世の英雄たち	SLG	7.2643
165	158	ゴールデンアックスII	ACT	7.2559
166	161	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2471
167	160	Hard Drivin'	RAC	7.2449
168	171	ウィザード・オブ・イモータル	ACT	7.2307
169	163	ヴィクセン357	SLG	7.2302
170	120	ダーク・ウィザード～蘇りし闇の魔導士～	SLG	7.2222
171	—	サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4 オルゴール	VCS	7.2
172	165	魔王連獅子	ACT	7.1987
173	159	マジンサーガ	ACT	7.1826
174	162	NBAバスケットボール ブルズVSレイカーズ	SPT	7.1739
175	167	電忍アレスタ	SHT	7.157
176	170	エイリアンストーム	ACT	7.156
177	175	R.B.I.4ベースボール	SPT	7.1538
178	166	キングサーモン	SLG	7.1509
179	176	ロイヤルブラッド	SLG	7.1481
180	169	スノーブラザーズ	ACT	7.1333
181	168	アークスI・II・III	RPG	7.125
182	172	ローリングサンダー2	ACT	7.1073
183	—	TOP PRO GOLF 2	SPT	7.1
184	229	モンキー・アイランド	ADV	7.0833
185	211	ダイナミックカントリークラブ	SPT	7.0769
186	164	シムアース	SLG	7.075
187	174	ホリフィールド・ボクシング	SPT	7.0714
188	173	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0709
189	182	ウルトラマン	ACT	7.0416
190	178	ワールドカップサッカー	SPT	7.0227
191	180	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0162
192	177	ファイティングマスターズ	ACT	7.0156
193	183	雷電伝説	SHT	7.009
194	187	エリミネートダウン	SHT	7.0
195	189	パワーモンガー	SLG	7.0
196	184	THUNDER FORCE II MD	SHT	6.9916
197	179	ペーパーボーイ	ACT	6.9841
198	185	ファステスト・ワン	RAC	6.9555
199	188	エアロブラスターズ	SHT	6.9554
200	186	忍者武雷伝説	SLG	6.9522
201	191	ヘルファイアー	SHT	6.9416
202	190	ロードブラスターズ	RAC	6.9393
203	192	ガイアレス	SHT	6.9063
204	181	オリンピックゴールド	SPT	6.9027
205	193	マーベルランド	ACT	6.8713
206	194	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8668
207	195	ギャラクシーフォースII	SHT	6.8667
208	196	雀偵物語	TAB	6.8532
209	198	シャドーダンサー	ACT	6.8107
210	209	デトネイター・オーガン	ADV	6.8089
211	216	ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦	ACT	6.8
212	—	アルシャーク	RPG	6.8
213	202	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.7889
214	199	バトルゴルファー唯	SPT	6.7842
215	203	TEL・TELスタジアム	SPT	6.7813
216	205	メガパネル	PUZ	6.7766
217	200	AYAサイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.3	VCS	6.7721
218	233	サイボーグ009	ACT	6.75
219	206	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.746
220	207	ダイナマイトデューク	ACT	6.7311
221	197	アンデッドライン	SHT	6.7291
222	204	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.7215
223	201	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.7171
224	210	ソル・フィース	SHT	6.7123
225	213	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.7
226	212	Aランクサンダー誕生編	ADV	6.6716

△単穴馬紹介

大作の影に隠れて目立たなかった中堅4本。ジャンルも多彩な「単穴」だ。

171着 前回— サイキックディテクティヴ・シリーズ Vol.4オルゴール

データウエスト／'93・12・10
7,600円／VCS／CD

全投票平均点	7.2
本誌の平均点	6.25

DAPS(ダップス)によるアニメはなかなかのものだが、最近の他のゲームのアニメデモに比べるとインパクトは低い。システムも古いままだが、シナリオが面白いので、やる価値はある。(神奈川県・清野亜摘・21歳) このテの探偵ものにありがちだが、ガチガチの条件を満たさないと先に進めないのは、なかなか大変。(山形県・木村博孝・28歳) とにかくグロテスクで殺人の描写センスも異常。後半のオチのつけ方がなんとも賛否を呼びそうだが、ハンパじゃないフラグ立てにはコリゴリ。(千葉県・永野仁志)
★2作目だけにアニメは向上。つまずかなければ面白い?

183着 前回— TOP PRO GOLF 2

ソフトビジョン／'93・6・25
8,500円／SPT／8M

全投票平均点	7.1
本誌の平均点	5.0

まったく遊べなくはない。ただし、長所がないために短所ばかり目につく。ワンオンできないパー3のコースはご愛敬(あいきょう)にしても、似たようなコースはあるし、バックスピンもほとんどない。特にグリーンで感じるパワーメーターの使いにくさにはイライラする。また、15人中8人しかCOMを選べないマッチプレイや、2種類の服しかなくて遊びにくい4Pプレイなどの他、3D処理も遅く、COMも打つのが遅いときてる。「オーガスタ」シリーズなど他を当たったほうが無難。(奈良県・岩本厚史・20歳)
★やっと登場第2作。コースは増えたがデキは落ちた?

212着 前回— アルシャーク

サンドストーム／'93・11・26
8,800円／RPG／CD

全投票平均点	6.8
本誌の平均点	5.0

移植とはゲームをスケールダウンさせることなのか?と問いたいほどのデキ。卑怯(ひきょう)なマップとイラつくエンカウント率は迷路状のマップも頭に入らないばかりか、ストーリーまで忘れてしまう。もともと「エメドラ」の2番煎(せん)じっぽいゲームなのに、その足元にも及んでいない。ストーリーがなんとなく好きだったので、すごく残念。(京都府・村下貴彦・20歳) グラフィックやサウンドは結構良かったが、それ以前に、システムが古くさい。ウィンドウの重さもツライ。(長野県・勝沼俊次郎・17歳)
★パソコン版の移植だがやや古すぎ? 絵はいいけど…。

255着 前回— アルスラーン戦記

セガ／'93・11・19
7,800円／SLG／CD

全投票平均点	6.3
本誌の平均点	6.0

戦闘がダサい、敵が弱い、ゲームとしての面白さもイマイチ。期待のビジュアルシーンも思っていたほど良くはなくて残念。そうとう待たしといて、こりゃないぜ。(福岡県・吉水昇・16歳) とにかく、ヌルヌルの簡単さがう～ん、な感じ。映画風のナレーションや、意外に動くビジュアルで臨場感(りんじょうかん)を盛り上げようとしてはいるが、いかんせん味方が強すぎて、戦闘は緊迫感(きんぱくかん)のないものになりがち。先のビジュアル見たさにサクサク進められるのはいいが、やっぱり単調だ。(栃木県・和田稔・19歳)
★やっぱダリューンが強すぎ。原作ファンなら楽しめる?

×要注意馬紹介

素材は悪くなかったんだけど、デキは……な「要注意馬」。買うかどうかはキミ次第?

277着 前回— ソニック・スピンボール

セガ／'93・12・10
6,800円／PIN／8M

全投票平均点	6.0526
本誌の平均点	6.25

アイデアだけで作った感じで、全体的にアクが強すぎ。たった4面しかないのに、各面は長ったらしく、そのわりに途中の面から遊べないのもツライ。ソニックを抜きにして単なるアクションと考えれば、評価も変わるかもしれないが、単調な展開になりがちでツライ。(大阪府・今井辰彦・19歳)「あのソニックがピンボールになって大暴れ! とってもアメリカンな感覚についていけるかな?(パッケージの裏より)」ついていけません(笑)。だめだこりゃって感じ。(東京都・ヴァフィョーン原・21歳)
★アメリカ産だけに大味。ボーナス面のほうが楽しい?

316着 前回— スティールタロンズ

テンゲン／'93・6・25
6,800円／SHT／4M

全投票平均点	5.4166
本誌の平均点	4.75

発売日にソフトを買ったが……最悪。ポリゴンの動きが粗(あら)すぎて、1Pパッドで左右に動くと、コクピット視点じゃゲームにならないし、敵の戦車なども実際の兵器の名前を持っていないために、単なるマトになってしまっている。「LHX」に比べても、悲しいぐらいにク○ゲー。(東京都・菊谷和宏・24歳) 敵の種類があまりにも少なすぎる。さらに、上昇や下降の時の操作性も悪い。(北海道・野村英樹・18歳) ゲーム自体は結構面白いが、とにかく遅い! ってのが難点だ。(岡山県・山崎隆行・27歳)
★やっと登場するも、超低オッズ。展開も単調すぎか。

千円でOK? 安売りトクトク馬券

ファイナルファイトCD

【セガ／'93年4月2日発売／8,800円／ACT】
'89年冬に発表され、当時の格闘ゲームの流れを変えた名作をカプコン全面協力のもと、MEGA-CDで完全再現した移植作。ガイの連打が若干遅い以外、ほぼ完璧のデキだが、やや作りすぎたせいか市場では余り気味。新品価格は1,980円から地域によって980円(!)もありお買い得。コレクションにぜひ。

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】パパパーン! 予想屋様だぜ。ん? なになに…「ハガキの記入例の予想が、最近予想屋と違っているのは、記入例を書く人までもが予想屋にアイソをつかしたからですか?(大阪府・長島有希・21歳)」……。ぬぬぬ、そりゃ、知らなかったぜ。あんにゃろ。来るならきやがれってんだ。みんなもオレについてくるよな(アレ?)。「龍虎」など246着で十分だぜ。

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける　リアル鈴木

ガイアレス

●日本テレネット
●'90・12・26発売
●8,400円
●SHT
●1人プレイのみ

読者	6.9063
本誌	6.75

ライターの仕事をやっていると仕事をする上で、いくつかターニングポイントになる作品となるものが誰でもあると思う。私の場合、この作品がその1本なのである。

当時、私は今は亡きゲーム誌、知る人ぞ知る『GBプレス』という雑誌の編集部に在籍していた。『GBプレス』はゲームボーイの専門誌であったのだが、諸般の事情により総合誌への転換を計っていた。ちょうど日本テレネットの担当であった私が、たまたまこの作品の担当になったわけである。テレネットといえばビジュアルシーン。この傾向はテレネットがパソコンで頑張っていた時からの決まり文句である。この作品「ガイアレス」もシューティングというジャンルでありながらビジュアルシーン盛り沢山の内容であった。記事の中で、ROMでありながらよく動く、美麗なビジュアルシーンの凄さを何とか伝えたかった。そこで、1Pをまるまる使ってビジュアルシーンを紹介したのである。キャッチに「ビジュアルシーンだテレネットだ！」というコピーを付けて。これが、なぜだかいまだに不明なのだが、編集長の目に止まった。この一件がきっかけとなり私のその後の人生が変化していったのである(なわけはない)。

まぁ、そんな思い入れもあって、このゲームに対する評価が若干、公平でないかもしれない。ただ1つ言えることは、あと少しで名作になりえたということである。敵の能力を吸い取って自分のものにしてしまうWOZシステム、多彩なボスキャラや背景など、凝った演出がうまくスパイスされていた。ただし、これは前半ステージまで。後半ステージはどうひいきめに見ても開発途中という感じで、最終面のボスキャラオンパレードなどはその典型だ。難易度もベラボウに高い。開発担当者に聞いた話だが、実際後半は開発途中だったとのことであり、難易度のバランス調整もほとんどしていない状態だったそうだ。あと1カ月発売を伸ばしていれば、この作品は、

名作になったのにぃぃ！

私の推奨馬　吉岡PS聖乃

◆ファンタシースターII 還らざる時の終わりに（セガ）

マスターシステムの大ヒットRPGの千年後を描いた続編。未来的な設定の数々や迫力の戦闘シーンが特徴の大作。

「今までプレイしたゲームの中で、何が一番面白かったか」と聞かれたら、私は迷わず「ファンタシースター（字数をとるので、以下PSと略す）II」と答える。もし、この世にPS IIの総プレイ回数コンテストがあったら、おそらく3位以内に入るだろう。なにせハンパじゃない数やってるっス。

さて、何がそこまで駆り立てたのか。それはやはり戦闘シーンのフルアニメーションのせいでしょう。そんじょそこらのCDモノより、はるかによく動き、じつになめらか。ただ文字を目で追いかけるだけの戦闘とは大違い。臨場感がまるで違うのだ。剣で斬るという動作1つとっても迫力満点。横で見ているだけでも十二分に楽しめる。テンポが良いから経験値稼ぎも苦にならない。これって重要だぞ。

加えて、主人公を含めた8人の登場人物に、異様なまでの親近感を覚えること。理由は解らん。ただ確実に感情移入ができる。しかも深く深～くね。おそらく戦闘シーンの雄姿が一番の原因だろう。なんたってみんなカッコイイ。だから魅せられてしまう。

ところで、IIの発売当時(今も？)は評価があまりよくなかった。ダンジョンが超ムズで意地悪とか、マニュアルの6穴は無用だとか(笑)。だが、そのIIなくして最新作「～千年紀の終りに～」はありえない。IIを限りなく継承した「千年紀～」だからこそ、高い評価を受けられたんだと思う。ある意味では、やっと汚名挽回できたしね。

PSシリーズの要はIIにあり！　自信をもってオススメする1本だ。

やっぱりこっちもやらなくちゃ

「ユーシス。おねがい！　ネイも　つれてって。
ユーシスのためなら　なんでもするから！」

ビジュアル的にも千年紀の面影が。やはりネイが人気。

次に出たら買い!!

元原発事故快走男ゲーム「チェルノブ」は、本数も少なく再販もないうえ、カルトなマニアにウケて入手は困難。話が変わっても、動きはまさに「チェルノブ」。見つけたら即買いだ！

チェルノブ（データイースト／'92・10・16／7,800円／ACT）

休養馬カルテ

キリング・ゲームショー

（EAビクター／ACT／8M）

未出走馬「キリング・ゲームショー」は、危険な"夢の冒険ツアー"への参加者がいまだ6割程度なため、集計欄外にて待機中だ。ハデな名前のわりに普通の内容が災いしてか、集客には苦労してる模様。もうしばし待て？

オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう！　むやみな一点投票＆メーカーさんの組織投票！(笑)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
227	215	ワニワニWorld	ACT	6.6666
228	214	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.6587
229	217	ワンダードッグ	ACT	6.6285
230	219	斬～夜叉円舞曲～.	SLG	6.5986
231	220	TOP PRO GOLF	SPT	6.5937
232	221	サイバーボール	SPT	6.5905
233	222	ボナンザブラザーズ	ACT	6.589
234	240	CRÜE BALL	PIN	6.5882
235	223	デンジャラスシード	SHT	6.5833
236	224	TATSUJIN	SHT	6.5769
237	218	太平記	SLG	6.5745
238	228	スライムワールド	ACT	6.5384
239	226	OutRun2019	RAC	6.5277
240	225	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5047
241	231	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4583
242	232	DAHNA 女神誕生	ACT	6.4473
243	234	将棋の星	TAB	6.4117
244	236	エアダイバー	SHT	6.3925
245	238	フェリオス	SHT	6.3912
246	239	フォゴットンワールズ	SHT	6.3887
247	237	アーネスト・エバンス	ACT	6.3813
248	249	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.3809
249	227	らんま1/2～白蘭愛歌～	ADV	6.375
250	241	ドリームチームUSA	SPT	6.362
251	230	JuJu伝説	ACT	6.3529
252	244	中嶋悟監修F-1 GRAND PRIX	RAC	6.3318
253	243	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3307
254	242	バットマン	ACT	6.3276
255	—	アルスラーン戦記	SLG	6.3
256	248	ゴールデンアックスIII	ACT	6.2843
257	246	スーパーハングオン	RAC	6.2798
258	208	Vay～流星の鎧～	RPG	6.2777
259	247	バッドオーメン	ETC	6.2727
260	251	Blue Almanac	RPG	6.2484
261	250	テクモワールドカップ'92	SPT	6.2473
262	255	ジュラシック・パーク	ACT	6.2307
263	252	ESWAT	ACT	6.225
264	245	カメレオンキッド	ACT	6.2244
265	253	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	6.2082
266	254	スーパーリーグ	SPT	6.1783
267	256	まじかるハットのぶっとびターボ！ 大冒険	ACT	6.1683
268	235	バトルトード	ACT	6.1612
269	264	ジェームスボンドII コードネーム・ロボコッド	ACT	6.1333
270	258	スペースハリアーII	SHT	6.1159
271	259	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1095
272	257	ディック・トレイシー	ACT	6.0955
273	263	シーザーの野望II	SLG	6.0882
274	262	ワードナの森SPECIAL	ACT	6.0857
275	260	ヴァリスIII	ACT	6.0778
276	261	ポピュラス	SLG	6.0526
277	—	ソニック・スピンボール	PIN	6.0526
278	265	スパイダーマン	ACT	5.9802
279	266	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ！	TAB	5.9615
280	267	Art ALIVE	ETC	5.9473
281	270	デバステイター	ACT	5.9444
282	285	007・死闘	ACT	5.9285
283	269	ダーウィン4081	SHT	5.8888
284	274	ヴェリテックス	SHT	5.875
285	273	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.8732
286	271	バーニングフォース	SHT	5.8608
287	272	ブロックアウト	PUZ	5.8494
288	276	サイオブレード	ADV	5.8398
289	277	ウルフチャイルド	ACT	5.826
290	278	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.8241
291	275	クラックダウン	ACT	5.8156
292	286	バットマン・リターンズ	ACT	5.8
293	283	ファイアームスタング	SHT	5.79
294	281	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7793
295	280	ウイップラッシュ	SHT	5.775
296	282	ザ・ニュージーランドストーリー	ACT	5.768
297	279	ジュエルマスター	ACT	5.76
298	288	ゴーストバスターズ	ACT	5.7472
299	268	ヨーロッパ戦線	SLG	5.7419
300	289	クラックス	PUZ	5.7275
301	287	アローフラッシュ	SHT	5.7241
302	290	大旋風	SHT	5.7173
303	291	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.6818
304	284	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	5.6712
305	292	タズ マニア	ACT	5.65
306	294	スーパーH.Q.	RAC	5.5833
307	293	アフターバーナーIII	SHT	5.554

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】え～、予想屋様です。おかげさまを持ちまして、年末に出た『メガドライブ・MEGA-CDオールソフトカタログ』は、売り切れ店続出でほぼ完売させていただきました（買えなかった人すみません）。疲れた中で出した「Vay」の予想も6.7301とかなりイイセンいかせてもらって……ワハハハ、絶好調だぜ！　で、「幽☆遊☆白書外伝」は、5.8523でいこう！

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②…各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
308	299	パチンコクーニャン	ETC	5.5428
309	297	マージャンCOP竜	TAB	5.5085
310	298	FZ戦記AXIS	ACT	5.5
311	295	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.4878
312	296	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.4615
313	301	究極タイガー	SHT	5.4464
314	302	アイル・ロード	RPG	5.4242
315	303	モンスターレア	ACT	5.4174
316	—	スティールタロンズ	SHT	5.4166
317	305	エグザイル	A・RPG	5.4155
318	307	DJボーイ	ACT	5.4
319	306	ルナーク	ACT	5.3875
320	308	マスター・オブ・ウェポン	SHT	5.3823
321	309	ランボーⅢ	ACT	5.3717
322	311	孔雀王2　幻影城	ACT	5.3655
323	310	ファイナルブロー	SPT	5.3511
324	300	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.3142
325	312	パワーアスリート	ACT	5.2589
326	313	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.2318
327	304	GODS	ACT	5.2307
328	314	G-LOC	SHT	5.225
329	315	アトミック・ロボキッド	SHT	5.216
330	317	ザ・キックボクシング	SPT	5.1923
331	316	ファットマン	ACT	5.1674
332	318	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0959
333	319	A列車で行こうMD	SLG	5.0093
334	320	ターボアウトラン	RAC	5.0084
335	321	スーパーエアーウルフ	SHT	4.9761
336	322	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.9506
337	323	ストームロード	ACT	4.92
338	324	メガトラックス	RAC	4.8928
339	326	シーザーの野望	SLG	4.8679
340	325	北斗の拳　新世紀末救世主伝説	ACT	4.8189
341	328	ヘビーノバ	ACT	4.75
342	327	インセクターX	SHT	4.7487
343	329	獣王記	ACT	4.5969
344	330	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.5882
345	331	アレックスキッド —天空魔城—	ACT	4.563
346	334	セイントソード	ACT	4.5465
347	332	港のトレイジア	RPG	4.5
348	333	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.4743
349	338	JUNCTION	PUZ	4.3773
350	335	アネット再び	ACT	4.3734
351	336	火激	ACT	4.3723
352	339	レッスルウォー	SPT	4.3532
353	337	SDヴァリス	ACT	4.3333
354	340	スペースインベーダー90	SHT	4.3229
355	341	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3005
356	342	サンダーフォックス	ACT	4.2096
357	344	ファンタジア　ミッキーマウス・マジック	ACT	4.2033
358	346	ズーム／	PUZ	4.1703
359	345	カース	SHT	4.1647
360	343	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.1272
361	347	史上最大の倉庫番	PUZ	4.1188
362	348	機動警察パトレイバー　98式起動せよ／	ADV	4.0821
363	349	四天明王	ACT	3.8272
364	350	デスブリンガー　—秘められた紋章—	RPG	3.8051
365	351	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.5957
366	353	ストリートスマート	ACT	3.4352
367	352	ああ播磨灘	SPT	3.3888
368	354	おそ松くん　はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3202
369	355	惑星ウッドストック　ファンキーホラーバンド	RPG	3.2833
370	356	ラスタンサーガⅡ	ACT	3.1757
371	359	ダブルドラゴンⅡ	ACT	3.1326
372	358	XDR	SHT	3.0798
373	360	ソードオブソダン	ACT	3.076
374	357	邪神ドラクソス	ACT	2.9545
375	361	中嶋悟監修 F-1 HERO MD	RAC	2.8955

オッズ表D・E寸評　ソダンにトドメ！　ドラクソスお前もか！

もはや神までが見捨てる(笑)オッズ表D・E表だが、先月、世界中を駆け抜けた「帝王ソダン敗れる／」の悲報を聞きつけ、全人類が見守る中、今月、中嶋皇帝との再戦が開かれんとしたが、なんと今度はあのドラクソス将軍がソダンの背後から間隙をついて謀反を決起// 不意をつかれたソダンは卑怯なやり口になす術もなくマットに沈んだ。「立てっ、立つんだソダーン//」…観衆の悲鳴が響く中、続きは…次号(笑)。

分析　対決 The スーパーファミコン®　両ハードRPG大比較！

スーパーファミコンRPGトップ10

順位	ソフト名	平均点
1	ガイア幻想記	9.3243
2	ファイナルファンタジーⅤ	9.0956
3	ドラゴンクエストⅤ	8.8261
4	エストポリス伝記	8.7895
5	真・女神転生	8.7787
6	ロマンシング　サ・ガ2	8.7640
7	トルネコの大冒険	8.6850
8	ウィザードリィⅤ	8.6687
9	メタルマックス2	8.6613
10	ファイナルファンタジーⅣ	8.5584
総本数	59本（全比率17.3%）	
全平均点	7.7215	

メガドライブRPGトップ10

順位	ソフト名	平均点
1	ファンタシースター	9.43
2	ガントレット	9.1774
3	シャイニング・フォースⅡ	8.9044
4	LUNAR	8.8165
5	シャイニング・フォース	8.8114
6	マイト・アンド・マジックⅢ	8.7
7	ランドストーカー	8.6156
8	レンタヒーロー	8.3246
9	幻影都市	8.0447
10	シャイニング＆ザ・ダクネス	7.9267
総本数	30本（全比率8％）	
全平均点	7.0674	

※データ協力：Theスーパーファミコン(2/18号)
※上記のデータは「ALL GAME CHART」にランクインしたものを対象にしています。

「ＦＦ」など質の高いRPGが定期的に出るのは強み。

今回1位の「ＰＳ」級のものが続けばいいけど…。

本体売るにはRPG？　最後のキメ手はやっぱりコレ？

さ〜てさて、毎度恒例のデータ企画。今月は今回の「読者レース」で「ファンタシースター〜千年紀の終りに〜」が1位を獲得したのを受けて、現在のRPGの位置づけや期待度について考察してみることにしたぞ。「ドラクエ」以来“RPGブーム”なんて言われて久しいけど、はたして現状ではRPGはどういう位置づけにいるのかな？　というわけで、早速上のデータを見ていくぞ。まずはスーファミソフトにおけるRPGの状況だけど、表を見てもわかるとおり、スーファミのRPGは本数的にも質的にもかなり充実しているというのが、見て取れるね。特に「ＦＦ」「ドラクエ」「真・女転」「ロマ・サガ」の4大シリーズを中心にして「ガイア幻想記」や「トルネコ」など、斬新なRPGも脇を固めているところは、うらやましい限りだ。また、さらにこの下のランクにも、「ゼルダ」をはじめ、しっかりしたソフトが並んでいるのも見逃せないところ。さてそんな中、一方のメガドラ陣営だが、今のところまだまだ他機種ユーザーに自慢できるほどのRPGの充実はないし、上位10本の内、なんと4本がここ半年に出たソフトというのも、今までの苦境がにじみ出てるね。アクションゲームにしろ、シミュレーションにしろ、もはやメガドラはスーファミに負けないものがあると言えるけど、唯一このRPGだけはみんなの期待度が高いわりに、まだ“これから”という感じなのだ。新機種サターンの登場で、この状況は変わってくれるかな？

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名（多数の時は、抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、NEO・GEO格闘ゲームの移植「龍虎の拳」が初登場した時の着順予想をしてもらうぞ。もともと賛否のあったゲームをアレンジ移植したこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

ズームなし

「龍虎の拳」は何着だ？
今月の着順予想
謎の予想屋の予想は、どうやら246着らしいぞ？

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本（ピタリ賞なら2本／海外モノもOK）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は好評連載中の人気漫画のアドベンチャーゲーム「幽☆遊☆白書外伝」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場した時の予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想
人気はあってもちょっとキビシそうだぞ？

BEメガ読者レース参加者募集中!!

★評点は最大5本まで！
★6本以上の評点、発売前ソフトの評点はボツだよ！

今回は参加してくれた人の中から5名に、ジェネシスのリアルなタンクゲーム「スーパーバトルタンク」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（最大5本まで／）、③コメント（何でもOK）、④着順予想、オッズ予想（小数点第4位まで書いて）、ほしいソフト名を右上のように書いて送ってくれ。

締切は3月4日だぞ。

今月のにんじん／
リアルな視点と操縦感がなかなかイカス1本だぞ。

BEメガ編集部総評

おかげさまをもって、ついに開設3周年を迎えた「ＢＥメガ読者レース」だが、今月は先月に引き続き、上位下位ともさらに大混戦でもうタイヘンな状況だ。先月、電光石火の荒技で予想外の1位を奪取した「ナイトトラップ」が、今月はなんと29位までランクを落とせば、これまた予想外の「ファンタシスター」が代わりにトップに。ますます混迷の最下位争いとともに、次号もこいつは目が離せないぜ//

【1月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表／】　最後は1月号読者レースに応募してくれた人の中からお好みソフト1本＆にんじんソフトジェネシス版「モータルモンバット」の当選者を発表するぞ。今月のバレンタインでおめでとうな人(？)は、千葉県・中村敏一くん、福島県・徳永修司くん、兵庫県・安藤一雄くん、山形県・永野ちひろさん、愛媛県・池田賢治くんの5名だ。おめでとう。

読者レース応募券 3月

BE-MEGA ← WOLRDWIDEな情報を先取り!

NEWS & INFORMATION
ニュース アンド インフォメーション

NEWS ディスクマンタイプの一体型マシン ジェネシスCD-Xがアメリカで登場

セガ・オブ・アメリカはカートリッジとSEGA-CDの一体型ハード「ジェネシスCD-X」を3月から販売する(399.99ドル、CD-ROM 3枚同梱)。徹底的に小型化が図られサイズは約13×19.5×4.5cmと、このタイプでは世界最少を実現した。一方ビクター(JVC)もワンダーメガ2からコードレスパッド機能を除いた一体型マシン「X' EYE」を4月からアメリカ市場に投入(499.99ドル、CD-ROM 3枚同梱)。どちらも国内発売は予定されていないとのことだ。

S端子なども削除されたが、200ドル相当の百科辞典ソフトが同梱される。

CD平均アクセスタイム0.65秒の高性能も併せて実現。

NEWS ゲームギアはテレビだって見れます 「TVオートチューナー」近日発売

販売が好調なゲームギアに専用の「TVオートチューナー」が2月25日から発売される(定価12,800円)。選局が自動化され、手軽にテレビ放送(VHF・UHF)が楽しめる。外部入力端子があるから専用ケーブルを使えば、メガドラのモニタとしても使えるぞ。

HGC-3015■電子自動選局方式、9段式ロッドアンテナ、外部入力、外部アンテナ端子つき。

HARD 3DO規格のマルチメディアプレイヤー パナソニックリアル国内投入正式決定

松下電器の3DOマシン「RIAL」の国内発売が3月20に決定した。価格は79,800円。2年度目で100万台の普及を目指すという。また、ビデオCD(MPEG1規格)再生用の「ビデオCDアダプター」(29,800円)も4月下旬に発売される。

今後三洋電機も8月頃、RIALより低価格の3DOマシンを投入する予定だ。

本体と同時発売のソフトは写真の「チキチキマシン猛レース」(ADV、8,800円)や「ウルトラマンパワード」(ACT、8,800円)など国内メーカーによる6本を予定。6月までに26タイトルをそろえるそうだ。

森下社長自らが発表会に出席。新事業への松下の意気込みがうかがえる。

REAL(FZ-1)

CPU	32ビットRISCプロセッサARM60(12.5MHz)
メモリ	DRAM2Mバイト、VRAM1Mバイト、バックアップ用SRAM32Kバイト
表示能力	最大6,400万ピクセル/sec 最大1,670万発色(32,000色同時表示)
CD-ROMドライブ	倍速、フォトCD・ビデオCD(オプション)対応

発売日3月20日/価格79,800円(税別)

EVENT セガだから似合うクラブ・イベント 「SEGA VIRTUA NIGHT」は完全R指定

クラブカルチャーとビデオゲーム文化を融合させたゲーマーズナイト「SEGA VIRTUA NIGHT」が1月13日の夜、西麻布にあるクラブ「YELLOW」で行われた。「バーチャファイター」のきょう体と、スクリーンにポリゴンCGが映し出されるスペース内で、大人達がアルコールを片手に、B-univのライブやキャラクター(ソニック)ファッションショーなどを楽しんでいた。

昨年末結成された「B・univ」がバーチャシリーズのサウンドを生演奏。4月20日、渋谷でのライブも決定した。

「VIRTUA FIGHTER」CD&ビデオ発売!

B-univによるCDシングル「バーチャファイター AKIRA/KAGE」(発売中、1,000円)と、攻略テクなども収録されたミュージックビデオ「バーチャファイター」(2.23発売、3,800円)。

NEW RELEASE

CD-S Let's Go!/森口博子&Dual Dream
おなじみの元気な雰囲気はもちろん、森口自身がファンというデュアルドリームとのジョイントでボーカルのノリも抜群だ。
●キングレコード /2.16発売/¥1,000

CD-S ひまわり/山田晃士
山田晃士のデビューシングル。ノンフィクションをモチーフに書いた歌は、安らぎを求める漂流感で男らしさを表現している。
●ビクターエンタテインメント /2.16発売/¥1,000

CD サムライスピリッツイメージアルバム
純和風にはじまり、ロック、オリエンタルなどスタイルは様々。まさにイメージアルバムと言えるいいデキだ。
●サイトロン /2.18発売/¥1,500

CD エコロジー/アーケードゲームトラック
Qサウンドシステムによる立体サウンドは臨場感抜群。開発日誌や楽譜はアイテムとしても貴重品と言えるぞ。
●ソニーミュージック /発売中/¥2,000

CD 龍虎の拳2
前作よりも音色作りのグレードが格段にアップ。特にリズムなど打楽器系サウンドがなかなか凝っててイイ。
●サイトロン /2.18発売/¥1,500

CD コナミ・アミューズメントサウンズ'94春
ポリネットウォーリアーズと、その海外版のサウンドを収録。海外版はこのCDでしか聴けない貴重モノなのだ。
●キングレコード /2.23発売/¥3,200

VIDEO RIHO MAKISE The 1st Concert P.S.RIHO/牧瀬里穂
練習風景とステージ風景が交互に収録されているので、映像的にメリハリが効くとともに、心情的にも入り込めるのだ。
●ポニーキャニオン /発売中/¥6,000

INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定:2月17日「ゲームのかんづめ」、2月24日「ベア・ナックルIII」お楽しみに!
※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項:①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。締切は、特に指定がないものはすべて3月7日(消印有効)。

BEメガ CM探偵団

第21回
「ダーウィン4081」
突然変異発売篇
「セガマスターシステム」
ほか

「隊長、メガドラ版の『V.R.』はすっげえ面白いっすよ」「うむ、CMも来月紹介予定だ」「オンエアもそろそろ始まりますね」「というわけで、今月は懐かしモノじゃ」「れれれ？」

なつかCM紹介 「ダーウィン4081」

突然変異発売篇　15 Seconds

はじめに紹介するのは、ちょっと笑える「ダーウィン4081」の懐かCMだ。「進化」のテーマにピッタリ（？）の粘土細工によるクレイアニメーションは、結構な手間暇がかかってる力作だぞ。他の懐かCMの裏話にも注目！

1. 粘土のタイトルが……　「ダーウィン4081」
2. 突如変化して　「突然変異発売」
3. 顔の形に　「進化をコントロールして究極体となれ」
4. 次々と変化していく形態　「超進化シューティング」
5. ゲーム画面にタイトルダブって　「ダーウィン4081　セ～ガ～♪」

END

CMよもやま話

●スーパー大戦略「戦略加速篇」

戦車が壁を突き破ってくるシーンは、何度もリテイクがかかったとか。作戦基地のセットも、結構臨場感があるぞ。

●アフターバーナーII他「目が離せない篇」

今、メガドライブから目がはなせない！

「レイノス」や「サイオブレード」とパックされたCMがこれ。サードパーティーソフトを扱った戦略的なものだ。

●ソニック・ザ・ヘッジホッグ「ソニック登場篇」

きょうから、ボクが おもしろい。

イマイチと不評だったソニックCM。背景との合成には海外のオペレーターを雇ったほど手間がかかってるそうだ。

「ダーウィン4081」のCMの撮影は、品川の広いスタジオ内で行われたのですが、もともとクレイアニメの技術者は、日本でも3人くらいしかいなくて、うちのCMも、せいぜい「ゲームギアのカニ篇」や「ソニック1」などしかやったことがないんですよ。特にこの「ダーウィン」の時は、粘土の口の動きとナレーションを合わせるのが、とても苦労しましたね。「ソニック1」の最初のCMの時には、さらに技術的に高度で斬新な手法が取られていたのですが、イマイチ不評だったのは、ちょっと残念ですねえ（苦笑）。この当時の他のCMも、いろいろなパターンが取られてて味わいがありますよね。〈セガ宣伝部〉

なつかCM紹介 セガマスターシステム

リニューアル篇　30 Seconds

お次は、以前に紹介したメガドライブやMEGA-CD本体のCMに続き、懐かしのセガマスターシステムのCMを見せちゃうぞ。当時は時期がら、それほど話題にならなかったけど、渋い作りはなかなか味があるのだ。

1. 飛んでいく光弾　「FM機能搭載、3D機能搭載」
2. 看板を突き破って爆発！　「あのマークIIIがグレードアップした」
3. バチバチと放電しながら登場するマスターシステム　「セガマスターシステム誕生」
4. 期待の新作（？）の数々　「ニューソフト『エイリアンシンドローム』そして、『SDI』」
5. ドドーンとデビュー　「セガの人気ゲーム100が遊べるマスターシテム、セ～ガ～♪」

エイリアンシンドローム ¥5,500
マークIII・マスターシステム対応

The Sega Master System
¥16,800

END

探偵団リポート

「セガマイカード」

「スクープだ！」のセリフでキメたマイカードの登場。

「R-TYPE」

FM音源対応 ¥5,800

PC版の後に1本で出されたが、いまさら感が……。

今年も新ハード誕生ラッシュの年だが、前回のハード交代期であった'87年頃は、市場的にも、PCエンジンやメガドライブが登場を間近に控え、いまさらマスターシステムといった雰囲気のあった時期である。セガのCMは「マイカード」のCMや「R-TYPE」のCMを見るにつけ、まだまだソフトの魅力よりも、ハード的な部分で見せようとしていた感じがあり、一般の注目度もイマイチだったようだ。サターンのCMでは御一考頂きたいところだが…。〈探偵団〉

【CM探偵団情報大募集中！】CM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、昔のCM調査依頼もOKだ。さて、高橋由美子ちゃんの色紙の再抽選だけど、多数の再応募者の中から栃木県の島本一郎君に決定。また貴重なビデオの提供者、北海道の松尾直和君にもソフト1本プレゼントだ。来月も注目！

THE SCENE OF J.LEAGUE VOL 8

読者が選ぶチーム、プレイヤー別の人気投票を発表！

得点王ディアス。銀行員のような顔立ちだが、ゴールを外した時のくやしがり方は尋常じゃない。これぞフォワード。

ヴェルディ優勝の理由として〝若きベテラン職人〟ビスマルクの加入をあげる人は多い。正確なスルーパスはカズ、武田とのコンビネーションも抜群。

読者のファン投票で見事に1位になったリトバルスキー。サイン入りのオレンジカードは買ったかな？　もちろん担当者＆ライターは買ったぞ。

今年の課題は日本人MFの活躍。もちろん打倒ヴェルディだ！

初代グランドチャンピオンはヴェルディ！

短期間ながらオフを迎えたJリーグ。今回は'93年シーズンの最後を飾るチャンピオンシップを振り返りつつ、人気投票を発表する。

ジーコ退場とともに勝利は消えた……。

1月16日、チャルピンシップ第2戦。第1戦に0―2で敗れたアントラーズが優勝するためには、この試合を3点差以上で勝利しなくてはならない。その可能性は前半38分、アルシンドのファインゴールで一気に高まった。しかし、ヴェルディも後期優勝の意地でゴールを割らせない。このまま後半にもつれこんだ終了8分前、アントラーズが痛恨のPKだ。蹴るのはカズ。しかし、ここでジーコが近よりボールにツバをかけたのだ。当然（？）、主審はイエローカード。このイエローは2枚目となりジーコは退場。結局カズがPKを決めて試合は引き分け。ヴェルディの初代王者が決定した！

さて、各方面で人気のJリーグなんだけど、いったい誰が人気があるのだろうか？　本誌の読者人気投票によると、意外と言うか当然と言うか、セガがスポンサーのジェフに人気が集中。個人でもリティがダントツでトップだ。凄いぞ!!!

それにしても8位までが外国人選手というのはちょっと残念。W杯が終われば、さらに世界のスーパースター選手がやってくるという噂（フリット、マテウスはほんとうに来るのか？）もあるわけで、日本人選手ももっとがんばらないと忘れられそうだな。今後も投票は続けるぞ。

読者人気投票・チーム部門

順	チーム名	ポイント	支持率
1	ジェフユナイテッド市原	90pts	38%
2	ヴェルディ川崎	26pts	11%
3	鹿島アントラーズ	23pts	10%
4	名古屋グランパスエイト	20pts	9%
5	横浜マリノス	18pts	7%
6	ガンバ大阪	15pts	6%
7	清水エスパルス	12pts	5%
8	サンフレッチェ広島	8pts	3%
9	浦和レッドダイヤモンズ	6pts	2%
9	なし	5pts	2%
11	横浜フリューゲルス	5pts	2%
	ジュビロ磐田	5pts	2%
13	柏レイソル	1pts	1%

読者人気投票・プレイヤー部門

順	プレイヤー	チーム名	ポイント	支持率
1	リトバルスキー	ジェフ	49pts	20%
2	アルシンド	アントラーズ	16pts	7%
3	なし		12pts	5%
4	ビスマルク	ヴェルディ	9pts	4%
5	ジーコ	アントラーズ	8pts	4%
	ディアス	マリノス	8pts	4%
	バベル	ジェフ	8pts	4%
8	リネカー	グランパス	7pts	3%
	福田正博	レッズ	7pts	3%
10	ジョルジーニョ	グランパス	6pts	3%
	永島昭浩 他4名	ガンバ	6pts	3%
16	磯貝洋光	ガンバ	5pts	2%
	中山雅史 他2名	ジュビロ	5pts	2%

LEAGUEクイズ メガカルチョ

今月のメガカルチョは16日に行われる「SANWA BANK CUP」（ヴェルディとアルゼンチン協会創立100周年記念トーナメントのチャンピオンの対戦）と「ゼロックススーパーカップ」（ヴェルディとフリューゲルスの対戦）の2つだ。対アルゼンチンのほうは現時点では、まだ代表チームは決まっていない（1月30日には決まっているはず）からよくわからないけど、とりあえずはアルゼンチンを代表するチームなわけだから、ヴェルディの勝ち目は薄いだろう。ゆえに2差でアルゼンチンの勝ちとしよう。リーグチャンピオンとトーナメントチャンピオンが真の日本一を競うヴェルディとフリューゲルスは1差でフリューゲルスの勝ちとみた。ということでカルチョワードは〝ヨ・ガ〟だ。当選者の中から抽選で3名にお好きなソフトをプレゼントしちゃうぞ。

SANWA BANK CUP（2／16）

ヴェルディ川崎×アルゼンチンサッカー協会創立100周年記念トーナメント・チャンピオンチーム
（国立競技場）

'94ゼロックススーパーカップ（3／5）

横浜フリューゲルス×ヴェルディ川崎
（国立競技場）

カルチョカードで応募

メガカルチョ
カルチョワードは
ヨ・ガでしょ？
・自分の住所
・氏名（年令）
・電話番号
・好きなチームと選手
・お好みゲームソフト

今回の締め切りは2月15日まで（消印有効）。結果の発表は5月号（4月8日発売）の予定だ。

ホームチーム	2差以上	1差	PK	PK	1差	2差以上	アウェイチーム
ヴェルディ	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	アルゼンチン
フリューゲルス	メ	ガ	カ	ル	チ	ヨ	ヴェルディ

メガカルチョ 前回の解答

締め切りの関係上、今回は1月号分の発表をするぞ。2ndステージ最終戦の予想だったよね。気になる3試合の結果は、アントラーズ1―2ヴェルディ、フリューゲルス1―2サンフレッチェ、エスパルス1―0マリノスとなった。順当と言えば順当。カルチョワードはチ・チ・ガだ。応募総数324通のうち正解はなんと12名。埼玉県の高田知宏君、群馬県・渡辺難一君、兵庫県・出口良博君が激戦の勝者となったぞ。モノ送ります。

TOKYO AUTO SALON '94

BE MEGA RACING FREAK '94 Vol. 1

1/7~9 晴海・東京

チューン・アップ・カーはスープラに人気集中！

バブルがはじけ、レースをはじめ自動車業界に不況風が吹き荒れる中で行われた東京オートサロンは、意外なほど活況を呈した。

12回目を迎えた今年は、昨年を40％も上回る出展数を数え、その中でも特にチューニング・カーに人気が集まっていた。

チューン・アップ部門で今年人気を集めたのがスープラ（トヨタ）。スポーツ・タイプでＦＲ（後輪駆動）、ターボ搭載ということで、チューン・アップのしがいがあり、またニュー・カーということも注目される原因となったようだ。今年の傾向は、エンジン回りやコンピュータなど、マシン内部でのチューニングが多く、こてこてにドレスアップしてベースのクルマが何なのかわからなくなるほどにオーバーデコレーションされたクルマはほとんどなかった。

今年はレース界にも新しくツーリング・カー部門が新設され、新たな時代へと突入することとなった。ここへ集まったファンの数と熱気が、今後のレース人気を支えることを期待したい。

チューン・アップされたスープラのエンジン。

スープラと人気を２分したシルビア。

ナムコのレースゲームも人気だった。

キャンギャルの数は減ったかも？

昨年Ｆ3000チャンピオンの星野のマシン。

ランボルギーニ・ディアブロのお尻。

もっとも美形だったギャル。

ドリキンこと土屋圭一のトークショー。

ギャルもまばゆい。

特報!! Special Report 1994 1st

主要スペックを正式リリース

セガ次世代機　サターン(仮)

SATURN

セガ・日立・日本ビクター・ヤマハによる共同フォーマットの開発が完了

デュアルRISCチップを含む全9個のプロセッサが800MIPSを実現!

昨年9月、その存在が明らかになったセガの次世代機。これまで取材に基(もと)づいた情報をお伝えしてきたが、いよいよメーカー側から主要スペックについての正式なリリースと、開発中の画面写真が公開された。

CD-ROMとカートリッジの両方が使えるこの次世代機サターン(現時点ではまだ仮称)は、この秋の発売で価格は未定、初年度の販売は200万台を目標としている。

さて、注目のスペックだが、ほぼ先月号でお伝えしたとおりだ。まずシステムの中心となるCPUは、日立が新たに開発した32ビットRISCチップを2個搭載する。このデュアルCPUにサウンド用やグラフィック用など7つのチップを加え、計9個のプロセッサが同時並列処理を行うことで、そのパフォーマンスは800MIPS(ミップス)にもなるという。MIPSというのは1秒間に100万回の命令を実行できるという意味。800MIPSなら毎秒8億回ということになる。単純には比較できないが、総合的には64ビット級の性能を発揮できるということになるのだ。

メモリは高性能ワークステーション用に開発され、通常のメモリよりも高速なアクセスが可能な「シンクロナスDRAM」を家庭用ゲーム機で初めて採用している。このRAMをサウンドやCD-ROMバッファ用など、トータルで36Mビット搭載し、処理能力を高めているわけだ。パソコンに匹敵(ひってき)するこの大容量のメモリと処理速度があれば、単なるゲーム機としてだけでなく、マルチメディアマシンとしての可能性も十分と言えるだろう。

CDドライブは倍速で、転送速度の向上を図ることに加え、専用のRISC CPU(SH1)を搭載してインテリジェント化し、全体の処理速度を上げている。また、ビデオCD(MPEG)を楽しむためのオプションも、検討されているとのこと。

このスペックは、セガ、日立、日本ビクター、それにヤマハの共同開発フォーマットに基づいている。すでにヤマハは互換機の発売を表明している他、ワンダーメガを発売している日本ビクター、それに日立も独自の機能を加えたハードを発表する見込み。シェア獲得の大きな力になることが期待できそうだぞ。

また、ソフト面では、2月中旬にソフトメーカー約100社を招いたミーティングを行う。セガ社内もこの発表を機に、サターン発売に向けた新体制を発足、今後開発者や流通への対応を強化する他、ユーザーに対しても積極的なプロモーションを展開していくそうだ。

●メインCPUは新開発の日立SH2

サターンのメインCPUには、日立の第2世代オリジナルアーキテクチャRISCチップ「SH2」がデュアルで搭載(とうさい)される。この名称はチップのシリーズ全体を指すもので、今回採用されるチップは、サターンの正式リリースに先行して製品発表が行われた「SH7604」だ。

25MIPSの処理能力を持つこの高性能プロセッサは、外部メモリとのアクセス回数を減らす4kバイトのキャッシュメモリと、大量のデータを効率良く処理する32ビットDSP(デジタル・シグナル・プロセッサ)機能、それに高速アクセスが可能なシンクロナスDRAMとのインターフェイスをチップ内に内蔵している。これらを含め、3次元座標変換などの画像処理に強いアーキテクチャは、秒間90万ポリゴンの表示など、グラフィック面で余裕のスペックをサターンに与えている。

また16MIPSの処理能力を持つ同社のSH1もCD-ROMドライブ専用に搭載されている。

SH7604の主な仕様

動作周波数　28.7MHz／5V動作
処理速度　25MIPS／28.7MHz動作時
CPU命令数　32ビット乗算、積和算、遅延条件分岐等合計61命令
総トランジスタ数　45万
DSP機能、4KBキャッシュメモリ、シンクロナスDRAMインターフェイス内臓

※「SATURN」のロゴは編集部制作によるものです。

サターン・オリジナルゲーム画面を初公開

すでに40タイトル以上が開発中だというサターン用ソフトの中から、３タイトルのオリジナル・ゲーム画面が公開された。

ファンタジックな世界を冒険する騎士が写っているのは「アクションゲーム（仮称）」。注目すべきは、騎士の鎧だ。いかにも金属だとわかる質感は、シェーディングというＣＧ処理の結果だ。これは物に光が当ったときの反射や影を表現する手法のことで、サターンは標準でこうした機能を使える。

ドラゴンが空を飛んでいるのは「３Ｄシューティング（仮称）」だ。テクスチャーマッピングが使われているのがわかる。岩自体の形は単純なのだが、その表面に様々な色や模様（テクスチャー）が張りつけられているため複雑な立体に見えるわけだ。また、遠くの空は従来のゲーム同様、スクロールを利用しているが、サターンは背景のスクロールも最大で５面あり、スプライトも強化されている。

そして締切間際に届いたのが「サッカー（仮称）」だ。キャラクター及び背景はすべてポリゴンで描かれている。秒間90万ポリゴンを表示できるサターンなら、高速でリアルな映像が期待できるだろう。

これ以外のセガタイトルについても、近々、く約10タイトルほどお伝えできる予定だぞ。

実写かと思うほどのリアルな映像。ジェフカラーっぽいユニフォームだけど、ひょっとしたらＪリーグものかな？

アクションゲーム（仮）

シェーディング機能を使ったキャラの質感と多関節構造に注目。

3Dシューティングゲーム（仮）

３Ｄの画面構成と、左側のテクスチャーマッピングされた壁がイカス！

サターン用ソフトのラインナップとして
バーチャファイターの移植が確定！

今回の発表では、ついに具体的なソフトの名前も明らかにされた。そのうち１本は予想したとおり、「バーチャファイター」である。

現在ゲームセンターで最も注目を集める最新３ＤＣＧ格闘ゲームが、今年の秋には自分の家でプレイできるということになる。今回は、サターン版「バーチャファイター」の写真は、発表されなかったが、もともとサターンは発表された時から、業務用マシンと同等の性能を持つと言われてきた。そして、３Ｄグラフィックの機能を装備するということから、「バーチャファイター」や「バーチャレーシング」などが移植されるのでは、と噂されていた。その噂はすでに現実のものになろうとしているようだ。我々としては、メガドラ版「バーチャレーシング」と同様、アーケード版の開発チーム、セガ・AM二研自らサターンに移植するという可能性に大いに期待したいところだ。とにかく、サターンにはセガの強力なアーケードタイトルの移植が続々登場しそうな予感がするぞ。

遠くの景色以外はすべて３ＤＣＧという、「バーチャファイター」。サターンが持つ超強力な３Ｄグラフィックの機能が存分に生かされるはずだ。（写真はアーケード版）

さらに アーケードゲームの移植でソフトラインナップを強化

テクスチャーマッピングをふんだんに使った「デイトナ（仮）」。最新基板MODEL2を採用した初のアーケードゲームだ。開発は、「バーチャファイター」や「バーチャレーシング」と同様、セガ・AM二研。アーケード・デビューを3月に控えた究極のレースゲームも、サターンに移植か!?

3DCG以外、ドット絵で描かれた従来型のゲームも、スプライトやスクロール機能が充実したサターンならOK！　半透明エフェクトやスプライトの拡大縮小・回転機能がサポートされている。さらに、これらの従来の手法に3DCGを組み合わせたゲームを作ることも可能だ。

サターンは、実写やアニメの再生もお手のものだ。AS-1に搭載されているバーチャルシアターやMEGA−CDのバーチャル・シネマのような作品も、高いクオリティで表現可能だろう。MPEGの対応も期待したい。写真はAS-1の実写取り込みゲーム「メガロポリス」。

現在、業務用ゲームマシンでは主に32ビットのCPUが採用されている。といっても、ゲームセンター用のマシンは特定のゲーム用にチューンナップされているから、普通の32ビットパソコンなどより高性能だと考えることもできる。サターンのCPUも同じ32ビットだが、単純に比較はできない。しかし、サターンは2つのCPU以外にも7つのプロセッサーを装備し、総合的には64ビット級の性能を発揮するという。したがって、業務用の32ビットゲームも、比較的簡単にサターンに移植可能なのだ。しかも、サターンには、強力な3DCG機能が搭載されている。現在アーケードでヒット中の「バーチャレーシング」などMODEL1（モデル）と呼ばれるアーケード基板を使ったゲームもほぼ完璧に移植できるだろう。そしてテクスチャーマッピングやシェーディング機能を備えた新型基板MODEL2を使った「デイトナ（仮）」も3月にはアーケードデビューが予定されている。サターンの機能から想像すれば、この最新3Dレースゲーム「デイトナ（仮）」の移植も不可能ではない。また、サターンのスプライトや背景スクロール機能は、「ラッドモビール」で使われていたアーケード基板、システム32と同程度と言われている。3DCGだけでなく従来のアーケードゲームも楽に移植可能だろう。

また、サターンは実写動画やアニメ再生機能も強力だ。最大1600万色を同時発色可能、専用のRISCチップを搭載したインテリジェントCD-ROMドライブのスペックを生かせば、クオリティの高いバーチャル・シネマの開発が可能だ。アーケードのムービーライドマシン、AS-1に搭載されているゲームの移植の可能性もある。

こうした3DCGや実写動画を使ったゲームには、今までにないノウハウが、必要とされる。現在、アーケードゲームを見回しても3DCGのゲームを制作しているメーカーは、セガとナムコぐらいのものだろう。ハードメーカーのセガ自身が、こうしたノウハウやソフト資産を持ち、移植やオリジナルゲームの開発ができるところがサターン最大の強みと言ってもいい。セガのアーケードゲームの動きにも要チェックだぞ。

バンダイの正式参入発表で気になる各ソフトメーカーの動き

セガ以外から提供されるソフトラインナップはどうなるだろうか。現在、コナミ、カプコン、ナムコなどが、ソニーのPS-Xに参入すると発表するなど、次世代機をめぐるソフトメーカーの動きは激烈（げきれつ）だ。3DOやPS-X、そして確固たる地位を築いている任天堂などのライバルに対して、セガとしても開発ツールの提供なども含め、サードパーティーへのアプローチを強力に展開している。実際ソフトハウスとの契約は約70社におよんでいると噂され、制作進行中のものもあるようだ。

それに関連した今月のビッグニュースは、あのバンダイがサターンに正式に参入を発表したことだろう。「今のところどんなソフトを開発するかは決まっていません。とりあえず当社としてはキャラクターを扱ったものになることは確かでしょう（バンダイ広報）」とのことだが、カセットに比べ、次世代機はCD-ROMの大容量と精細な画像処理能力が使えるため、同社が得意とするテレビアニメの素材を活用したソフトを、より高品質で提供することが可能になる。一方でこうしたソフトがラインナップに加わればユーザー層が広がり、ハードの普及も期待できるだろう。

バンダイのように、これまでは任天堂のみに絞ってソフトを供給してきたソフトメーカーの中にも次世代機では方針を転換し、複数のハードにソフトを提供するところが増えそうで、業界の勢力地図が一変することも考えられる。特に大手ソフトメーカーの動きには注意が必要だ。

3DO用ACT「ウルトラマンパワード」。「実写ものは、キャラクターのイメージに合わせて開発する（広報）」とのことだ。

マルチメディアマシンへの布石か!?

マイクロソフトがサターン用ＯＳを開発

サターンは、業務用ソフト開発との連携など、ゲームメーカーとしての強みを生かす一方で、今後大規模な市場に成長すると見込まれる家庭用マルチメディア機器としての利用についても着々と手が打たれているようだ。

中でも注目されているのが、世界最大手のソフトメーカーマイクロソフト社と提携し、サターン用OS（オペレーティング・システム）を開発することだ。ＯＳって何だ？　マイクロソフトって何だ？　という人も多いかもしれないけが、マイクロソフトがゲーム機のＯＳを開発するということはとてもすごいことなのである。これによりサターンは単なるゲームマシンを越えて、情報端末としての利用までできるようになるかもしれないからだ。

ＯＳとはコンピュータのハードとソフトのやり取りを効率的に行わせるための統合的管理を行う基本的なソフトのこと。マイクロソフトは、MS-DOSやWINDOWSといったパソコン用ＯＳを開発し､今や全世界で80％以上のシェアを占めている。そのマイクロソフトのノウハウを活用してサターンのＯＳを作るということは、多くのソフト開発者が慣れ親しんだ開発環境を提供をすることも可能だろうし、場合によっては一部でパソコンと互換性を持たせることができるかもしれない。

さらに、セガは世界最大のデータベースソフト会社オラクルとも提携。同社の高速情報処理技術を活用して、CATVを使った双方向ゲーム配信システムの開発を始めた。

マイクロソフトを率いる若き富豪ビル・ゲイツ。世界を席巻する彼に見初められたサターンはホンモノか!?

現在パソコンで主流になりつつあるマイクロソフト社のMS・WINDOWS。

これらの計画が進めば、サターンはテレビと電話、それにパソコンを融合させたマルチメディアマシンとして発展し、新しいタイプのゲームを楽しめるのはもちろんのこと、ネットワークを通したショッピングや、情報交換などに活用できるかもしれない。

こうした可能性を将来的に実現するのが、カートリッジスロットの存在だ。残念ながら、この部分についての詳細はまだお伝えできないが、限りない発展性を秘めたサターンはかなり期待できるハードと言えるだろう。

セガのマルチメディアに関わる主な動き

- アメリカのオラクルと提携、セガ・チャンネル用のシステムを開発
- マイクロソフトと提携、サターン用OSを開発
- 日米欧で映像や音楽面に強いソフト開発組織を設置、増強
- 衛星放送事業へ参入、NHKとともに検討組織を発足

編集部によるサターンの予想図。外観の正式発表もまもなくか？

サターン主要スペック

ＣＰＵ	メイン サウンド ＣＤ-ROM制御用	ＳＨ２（32ビットRISC）×２ 68EC000（16ビット） ＳＨ１（32ビットRISC）
ＤＳＰ		24ビット
メモリ	ワークＲＡＭ ビデオＲＡＭ サウンドＲＡＭ ＣＤバッファＲＡＭ ＩＰＬ　ROM	16Mビット 12Mビット ４Mビット ４Mビット ４Mビット
グラフィック	同時発色数 パレット発色 その他	最大1,600万色 2,048色／1,024色 半透明演算あり
ＣＧ性能	ポリゴン数 各種エフェクト	90万／sec フラットシェーディング グーローシェーディング テクスチャーマッピング
スプライト		拡大縮小、回転・変形
スクロール（背景面）	面数	最大５面 ＸＹスクロール面 横ラインスクロール４面 縦ＣＥＬＬスクロール２／４面 回転面２面 拡大縮小２面 ウインドウ２面
サウンド		ＰＣＭ音源　32ch ＯＲ ＦＭ音源　８ch
CD-ROMドライブ 価格 発売日		倍速インテリジェントＣＤ 未定 今秋予定

あの"トレジャーまん"がゲームに?? メガドラの次世代ヒーロー登場にはみんなドキドキしるねー

あの「ガンスター ヒーローズ」と「マクドナルド」でメガドラに新風を吹き込んだトレジャーから、待ちに待った第3弾が発表された。しかも今回の作品では、本誌の「トレジャーファクトリー」で大好評連載中の〝トレヂャーまん〞が主役らしいのだ。これは驚きも2乗3乗四捨五入出前迅速天地無用ってなもんだね。彼がメガドラでところ狭しと活躍するかと思うと今からワクワクするなあ。何はともあれまずは右の初公開画面を見てほしい。期待させる何かを感じ取れるだろう？

もちろん実際の内容も本当に「良い」作品なのは言うまでもない。発売は今年の夏頃予定と、やや待ちどおしいところだが、これからも開発状況を追って続報を掲載していくから楽しみにしてくれ。

逃げまどう人形たちに

ゲームは人形がひたすら逃げているところから始まる。

それを追うロボットが次々と人形を捕獲。その時……。

人形狩りの魔の手が伸びる

と、その時一陣の風とともに現れ出でたる男! それこそ誰であろう僕らの"トレヂャーまん"だ

後方から飛来する物体、それこそあのトレヂャーまんだ。彼の親友であるヘディ夫を助けるために参上！ その細い目には怒りの怨み節が！

おいおい、本気にしちゃ困るぜ ホントの主人公はこのオレなんだから

ヘディ夫

これがメガドライブの新たな看板キャラクターとなるべく登場したヘディ夫(?)だ。クズ人形っていう設定なんだけど、大丈夫!?

というのは冗談で……

とっくにバレバレだったと思うけど、実は真の主人公は違います。一部の読者にはヌカ喜びさせちゃって誠にもうしわけない。でもこの主人公も、トレジャーのスタッフによる自由な発想から生まれたオリジナルキャラクターなのだから、魅力は十分ありそうだね。

さて、このへんでまじめな解説に入ろう。今回の作品では、左のイラストのキャラクターが本当の主役。そして舞台は、世界中の人形が集まって楽しく暮らしている世界という設定。だが、ある日キング・ダークデーモン皇帝という自称〝この世界で一番えらい人形〞が、他の人形たちに魔法をかけて悪の人形へと変え始めたからさあ大変。

さらに、部品が取れていたり、縫製がおかしなクズ人形たちを次々と処分していったのだ。折しも、頭がはずれている主人公もクズ人形狩りに追われていたが、なんとか逃げのびる。そして人一倍正義感の強い彼は、皇帝を倒すために冒険の旅に出る……というのがお話の始まり。

今回も全編を通してトレジャーの高度な技術力と、卓越した演出が山ほど見られるぞ。

人形の世界なので、絵は描き割りや舞台装置で統一されている。斬新な世界観だ！

さらに謎の3人組も登場 彼らはいったい何者なのか? 詳細は次号を待て…… じゃなくて次のページを見よ!

あのトレジャーが満を持して放つコミカルドタバタアクション!

ダイナマイト ヘッディー

●セガ●発売日未定●価格未定●ACT●容量未定

ヘディ夫は頭を飛ばすことが大得意 頑丈な頭はどんな用途にもお応えします

もう一度正式にお知らせしよう。トレジャーの新作は、この「ダイナマイト ヘッディー」(愛称ヘディ夫)だ。彼は取れた頭を8方向に飛ばして攻撃をしたり、フックにつかまって高いところへ登るというのが特徴。また、いろんな効果を持つアタッチメントとチェンジもできるらしいんだけど、とりあえずはゲームのさわりを見てもらうね。

頭には10数種ものアタッチメントが!

あるステージでは頭を付け替えて進む場所もある。これは10数種類のうちの1つで、まわりにいる敵やアイテムを吸い込むアタッチメントだ。

吸引!

第1幕が始まったばかりなのにもう大ピンチ! クズ人形として処分されたくなければ走れ!

突き刺さる巨柱!

仲間の人形達と必死に逃げるヘッディー。背後から巨大な柱が落ちてきてビックリ。助けて〜!

容赦のない追撃

次々と狩られる仲間達……

クズ人形狩りのロボットが人形をムンズとつかんで背中のカゴへ放りこんでいく。泣き叫ぶ仲間を助けてやりたいのはやまやまだが、ヘッディーにはなすすべもない。結局、ロボットから逃げられたのは彼1人だが、その後も飛行機が追ってきて爆弾を投下してくる。ひえ〜。

ヘッディーの最強のライバル登場？気になるあいつの名はマルヤマ！

背景の書き割りがストンと変わってしまった。目玉が飛び出すほど驚くヘッディー。何かと表情豊かなのも彼の特徴だ。

何だ何だ何だ〜？

俺様がマルヤマだ！

自分だけにスポットライトを当てて堂々登場のマルヤマ。ヘッディーは「はあ、さいですか？」とかなり呆れ顔。

エネルギーを集めているのか、何やらあやしい光がマルヤマの手に収束していく。彼の力はまだ未知数だから、緊張する一瞬か？

そして舞台装置は……

おや？　筋肉質の小さな兄貴達がロープで何かを引いてきたぞ。

自分専用の背景を用意しているワガママな奴！　でも嫌いじゃないよ、このセンス。

天晴！フジヤマな書き割り

クズ人形狩りをなんとか振り切ったヘッディー。しかし安心するのも束の間、いきなり背景のセットと照明が変わり、新たな敵が登場する。このネコ型人形の名は〝マルヤマ〟。自分では皇帝に最も信頼されている部下だと思っているのだが……。ヘッディーとは逆に、胴体が取れちゃうから、アタッチメントをいろいろと変えて戦いを挑んでくるらしいぞ。

ステージ１のボス、マルヤマをとりあえず倒す（どうやら見かけだおしのヤツだったみたい!?）と、キング・ダークデーモン皇帝の魔手がまだ伸びていない街にたどりつく。ヘッディーはここに隠れ住んでいる、大親友のお助け３人組と再会する。友達がたくさんいるっていうのもニューヒーローの特徴かな。さて、何だか同じような顔をした彼らはこの先のステージでちょくちょく登場しては、ヘッディーの冒険を手助けしてくれる、ありがたい存在なのだ。今回はここまでということで、活躍の雄姿をお見せできないけど、どんなヤツらなのか教えとこうね。

お助け３人組とこの街で再会する。まだその姿を見せられないのが残念だ。

さすらいのヘッディーに良き親友のお助けトリオが応援！

⬇カワイイ見てくれとはウラハラに、気性が荒く言葉も乱暴。でもとても引っ張られ強い(？)らしい。ヘッディーとはよくケンカするが、心の底では兄貴(えっ!?)と慕っているようだ。高いところでもよく見かけるのはなぜ？

でも、こいつらはいったい何者だ？

⬆沈着冷静で真面目な性格。その容姿からもわかるとおり、運動神経が鈍いようで、皇帝軍にちょくちょく捉えられてしまう。しかしこの何かを運んでいるハコのような体には、いったいどんな秘密が隠されているのだろうか。

⬆容姿からは到底信じられないが(おいおい)、良家の出身だ。礼儀をわきまえたとても丁寧な言葉で、ヘッディーに語りかけてくれる。直感力と洞察力に優れているという噂もある。余談だがトレジャーまんとは関係ないらしい。

これはまだ序の口さ！

本当に驚いてもらえるのはこれから。メガドライブの長所を生かしたギャグ多関節キャラ(？)や、とてつもなくデカイ物体が登場したり、疑似３Ｄみたいなステージがあったりするらしい。期待して待っててほしい。

NEW HERO

HEADDY THE SUPER STAR

ダイナマイト ヘッディー ってこんなヤツさ!!

大ヒットを狙うオリジナルキャラクターの立ち上げはハンパなことじゃできない。その困難にあえて挑み、ヘッディーは誕生した。

生みの親が明かすヘッディー誕生秘話

編集部　ヘッディーはどんなところから生まれたんですか？

かふいち　一番の理由は、自分達の考えたものを作りたかったんですよ。これまでたくさんのゲーム制作に携わってきましたけど、ほとんどはネタ(キャラクターや企画)が流れてきて、それを自分なりに直していく作業だったわけです。これを作ればおいしいからって感じで。まあ確かにおいしい場合もあったし、逆もあった(笑)。で、まあもうこの世界も5年以上になりますから、この機会に自分の創ったものをやろうかなと。そのためには、「こっちの方が売れるから」っていうものをはねつけるぐらいの説得力がある作品でなければだめじゃないですか。だから結構気合いを入れて考えたんです。

専用の表示部分をなくし、ライト(左上)を使ったライフゲージに。こんなアイデアが満載だ！

編　頭が取れるって異色ですよね。

かふいち　肉体の一部を使うということは考えてたんですけど、頭を飛ばすというのはインパクトがありますからね。人形(ぬいぐるみ)っていうのは、デフォルメしやすいし、生き物の頭が取れちゃうっていうのはちょっとマズイからなあ。

編　背景が"舞台"というのは？

かふいち　個人的な趣味です。テリーギリアムっていう映画監督は、現実の世界の中に作り物の太陽があったりっていう不思議な世界を演出する人なんですけど、企画している時にそんな世界観が出せたらいいなあということでやってみたんです。実際できあがってみたら、かなり良さそうなんで、もっと煮つめてみたい。ここから飛ばしていかないとってところでしょうかね。今、気を緩めると、悲しい作品になりかねない。やろうとしていることはこれから入れていく予定なんです。

編　脇役も見逃せないですね。

かふいち　どうせオリジナルなら、自分のキャラを出したいなというのがあって(笑)。それと、主人公を孤独なヒーローにはしたくなかったんですね。戦うのは1人だけど、常にサポートしてくれる友達がいるっていう設定にしたかった。そこで、すべてのステージに必ず登場するアイテムをキャラクター化して、"お助けトリオ" って形で脇役化してみたわけです。彼らにはその働きから、昔の某アイドルトリオとにたような愛称がついてるんですけど（あくまでも愛称ね)、こんな風に日本でしか通用しないネタもいっぱいありますね。セリフの間の取り方とか。でも作り手が日本人ですからしょうがないですよね。"マルヤマ"もただ日本名にしたくて。全国の丸山さんには申し訳ないんですけど……。

編　もう1人(匹)謎のキャラクターが登場しますよね。

かふいち　フィギ夫(ゴメン、まだ本当の名前は明かせないのです）ですね。あれはゲーム性自体には直接関係ないんですが、ストーリーの部分で重要な役割をもっているんですよ。アクションゲームにしては、結構本格的な物語になってるんです。

開発チームリーダー／かふいち

本作の原案、それに開発チームのリーダーを務める。本誌の人気マンガ"トレジャーまん"の作者でもある(もう知ってるか)。

編　お好きだという海外アニメーションの影響などもあるんですか？

かふいち　ゲームの世界に入ったのも、そういうものの影響なんですよ。ルーニートゥーンズとか、見てても次の展開がわからないじゃないですか。そういうセンスには感服してるし、自分ももっと磨いていきたいなと。ただ、アニメは作り手の思ったとおりに動いてくれるけど、ゲームの場合はプレイヤー自身の判断で動きますからね。参加させて、なおかつ面白い展開を見せられるところまで追求したいですね。

HEADDY PERSONAL DATA

身長：50cm弱
体重：1kg(ぬいぐるみだから結構軽い)
年齢：12歳(12年前に人間に作られた)
家族：同じ時に生まれた(作られた？)兄弟が何人かいるみたいだが、彼以外は頭が取れていなかったので、クズ人形扱いされず、そのまま生き別れに……。
好きなモノ：・ゼリービーンズ・面白いこと
・自分のまだ知らないこと
嫌いなモノ：・納豆・悪いこと、悪いヤツ・優柔不断
性格：思いついたら即やってみなけりゃ気がすまないバツグンの行動力は良いが、少々気が短く、言い出したら後には引かないワガママな面もちょっとあるのは困ったところ。喜怒哀楽が激しく、感情がすぐ顔に出ちゃうタイプで、とにかく悪いヤツは大嫌い！　例えそれがどんなに恐ろしい強敵でも、たった独りで立ち向かえる勇気と正義の心を持っている。
原動力：正義を助け、悪を憎む熱き心！

羽じゃないらしい。感情で形が変わる。

敵にぶつける頭は、他よりちょっと硬い。

頭が取れちゃってるから首はないのか!?

体は柔らかくて、肌触りがよさそう……。

トレジャーのニューヒーローは気に入ってもらえたかな。完成までにはまだ時間があるから、感想や意見を聞かせてくれれば、反映されるかもね。ヘッディーをみんなでスターにしよう！

というわけで応援たのむ

バンダイ緊急参入!!

第1弾は、な、なんとこれだぁっ!!

ドラゴンボール DRAGON BALL Z (仮称)

●バンダイ●発売日未定●価格未定
●容量未定●2人対戦プレイあり

一部で噂になっていたキャラクターゲームの大御所バンダイが、大物ソフトをもって参入してきたぞ。次世代機サターンへの参入も報じられているバンダイは、今後も期待が超持てそうだ。

スーファミ版をベースに新キャラも活躍する最新作!!

アニメキャラクターを中心にしたラインナップで、スーパーファミコンを中心にゲームを出していたバンダイ。そのバンダイが、メガドライブに参入することになった。その第1弾ゲームがこの「ドラゴンボールZ(仮称)」だ。スーパーファミコンでも同タイプのゲームが発売されているが、そのアレンジ移植ということになる。システムや構成はスーパーファミコン版をベースに。また、キャラなどはスーパーファミコン版の1、2で登場したキャラの他、リクーム、ギニューといったキャラも登場するそうだ。まだ詳しい情報はないが、悟空のパワー放出などの画面を見ているとスーパーファミコンの「超武闘伝2」に近いようだ。だとすれば、このシリーズの特徴である必殺技の応酬、打ち返しの駆け引きや、空中戦などもあるはず。詳しい内容は、来月号で続報をおとどけするので、期待してくれ。キャラクターものが豊富なバンダイだけに、今後のラインナップが楽しみだぞ。

フリーザと悟空の対戦。画面構成などは、スーパーファミコン版とほとんど同じだ。フリーザのスタイルがやや細くなっているね。戦ってる画面が早く見たいのは君だけではない!

こちらは悟空と悟飯の画面。どちらもスーパーサイヤ人で活躍だ!

大ヒットしたスーファミ版は…

超ド級人気アニメ「ドラゴンボールZ」を格闘対戦ゲーム化した人気作。各種の必殺技をキャラがしゃべりながら出し、それを打ち返したり、広いフィールドで戦うさまはアニメそのままの迫力。豊富な音声合成も魅力の1つだ。

ドラゴンボールZ～超武闘伝～

スーパーファミコン版では最初のゲーム。それまでの格闘ゲームとは違い、キャラの音声やケタはずれの必殺技、広いフィールドなど、アニメそのままの対戦が楽しめた。

●'93年3月20日発売●9,800円●16M

ドラゴンボールZ～超武闘伝2～

前作のシステムを改良し、より迫力ある闘いができる「2」。キャラはメインキャラのみで少なくなったがそのぶん演出が洗練された。また、投げなどの基本技も充実している。

●'93年12月17日発売●9,800円●16M

今後も期待大!?

BANDAI バンダイから メッセージ

ついにバンダイから「ドラゴンボールZ」を発売します。SFC「ドラゴンボールZ超武闘伝」「同超武闘伝2」のそれぞれの良いところと、MD版にして面白くなる要素を設定し、さらにSFC版に新しいキャラクターを加えて、ひとつのゲームにまとめました。ゲーム難易度は、若干高めに設定しています。

新しくなったMD版。「ドラゴンボールZ」の格闘アクションがまたまた面白くなって、バトルの世界に登場します。（バンダイ　古田）

SONIC THE HEDGEHOG 3

本家ソニックチームの最新超大作がついに登場!!

CES直輸入情報満載!!

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

●セガ●5月発売予定●価格未定●ACT●24M+B・6

完成度ゲージ 60% 1〜2人プレイ

お待ちかねの「ソニック3」が堂々と帰ってきた! CESで入手した最新情報をもとに、その魅力にバッチリ迫るぞ。

新キャラクター・ナックルズが空中浮遊島で待ちうける!

物語は2の続きだ

スーパーソニック見参

前作のラストで、ソニックはテイルスとともに帰還した。

2人はその途中で浮遊する島を発見し、ひとまず着陸。

カオスエメラルドが!

すると目前に謎の人物(?)が現れ、カオスエメラルドがっ。

なにヤツ!!

ソニックの持つカオスエメラルドを奪い、喜ぶナックルズ。

先ごろのCESで、全メガドライブユーザー待望の「ソニック3」の発表が、めでたく行われた。そこで、本誌が現地で取材して得た情報をもとに、さっそくその内容について紹介していこう! 今のところゲームの細かい部分はまだ不明だが、次号からは順次続報で追っていくので楽しみにしてくれ。

まずは、今回の「ソニック3」で気になるストーリーだが、これは「ソニック2」の直接の続編となっているようだ。

ゲームの舞台となるのは空に浮かぶ不思議な島。「2」でソニックに、負けてしまったエッグマンは、愛機とともにひと足先にここへ不時着。そして、ソニックとテイルスも飛行機で宇宙から帰る途中、同じ島にたどりついたのだ。壊れた愛機エッグモビールを再び飛べるようにするため、ソニックのもつカオスエメラルド(の力)を狙うエッグマンは、この島に古くから住んでいるナックルズを利用しようとたくらみ、彼に近づく。

そして「ソニックたちはこの島に悪さをしに来た」と吹き込み、まんまとナックルズをだますことに成功したのである。そして、その少し後からやってきたソニックは、出会い頭にナックルズにカオスエメラルドを奪われてしまう。

というわけで、今度はナックルズやエッグマンの手下の挑戦を受けることになったソニック。はたして再びカオスエメラルドを手中に収める日はくるのか?

ちなみに「ソニック3」の開発は、これまでの「ソニック1、2」を開発した同じチームが手掛けているぞ。

ナックルズ・ザ・エキドナ
NKUCKLES THE ECHIDNA

●年令:15歳●好物:果物(特にブドウ)
●特殊能力:隠された物を見つけること
:拳で穴を掘ること

これが「ソニック3」で初登場の新キャラ、ナックルズだ。浮遊島で生まれ育った彼は、かつてここで栄えた文明が消滅する時に1人だけ生き残って以来、島の守護的な存在として暮らしてきた。島のことをすみずみまで知っている彼は、各ゾーンでソニックの前に立ちはだかるぞ。

ゲームモードもさらに多彩に!

これがモード選択時の画面。構図のセンスも、なかなか粋だね。

ソニック、テイルス、ナックルズの3人からキャラクターが選択可能だ。それぞれ能力が微妙に違うのかな?

「ソニック2」は画面の縦方向を半分に圧縮していたが、今回は普通の表示になった。

「ソニック3」のゲームモードは、通常の1人プレイ(前作のようにテイルスもついてくる)の他に、タイムアタックや2人競争モードなどが用意されているらしい。いずれもソニック特有のスピード感を存分に堪能できるはずだぞ!

2人での競争モードは前作と同じ感じだが、今回はインターレスモードを使用せず、単純な2分割画面に。そのため処理速度も落ちずに、スムーズに遊べるようになっているぞ。

祝 念願のバックアップもついたぞ!!

ノンストップのアクションだけに、セーブ可能になったのはうれしい配慮だ。

なんと「ソニックCD」で好評だったバックアップが「ソニック3」でも採用されることになった。最大6カ所まで途中セーブができるぞ。

これが噂のスペシャルステージ！ ボーナスステージも楽しいぞ!!

「ソニック」シリーズで毎回楽しみなものといえば、アイデアといろいろな視覚効果で驚かせてくれる「スペシャルステージ」だよね。もちろん、今回も期待を裏切らないインパクトを与えてくれるものが用意されているぞ。

ちなみに「ソニック３」では、カオスエメラルドを入手するための「スペシャルステージ」と、ゲーム進行とは直接関わらない「ボーナスステージ」の２種類があるという豪華な作りなのだ。

前者は球面の上を走りつつ（曲がる時は直角に方向転換する）、一定数のボールを集めるもの。そして後者は、縦長の空洞内を左右のバネで移動しながら、上にあるアイテム（１UPなど）をうまく入手するというものだ。それぞれのステージは、入るための条件も異なっているぞ。

スペシャルステージ　SPECIAL STAGE

この玉にはじかれると、何かにぶつかるまで後ろにしか進めなくなるぞ。ひー。

ビッグリングに入るとスペシャルステージへ。チェックの球面上を走り回って青い玉を集めろ。

そして条件を満たすと例によってカオスエメラルドが手に入るはず。がんばれ。

ボーナスステージ　BONUS STAGE

ボーナスステージは、左右のバネではずみながら上へ進み、ガチャポンみたいなハンドルを回してアイテムを獲得することができるぞ。ただし、気をつけないと１個もアイテムを取れないうちに下へ落ちて（足場がない）通常ゾーンに戻されてしまうことも。要注意。

ガチャポンか

ボーナスステージは一定の条件でここから入ることができるぞ。

ハラハラドキドキの連続!! 空だって飛べるのだ!!

アイテムも増えたぞ

フレイムシールド
従来のバリアと同じく、ダメージを１回だけ防ぐ（以下も同様）新型バリア。ファイヤーをまとった特殊な攻撃もできるようだ。

サンダーシールド
フレイムシールドと同じように、雷をまとった特殊攻撃ができるらしい。ただし、いったん水中に入ると消えてしまうようだ。

アクアシールド
ソニックを空気の塊で包みこむバリア。水中で息つぎをしなくても平気になるのがうれしいが、水から上がると消えてしまうらしい。

今回の情報で「ソニック３」の内容はだいたいわかってもらえたかな？　各ゾーンの紹介やもっと詳しい紹介は、次回以降ドンドン掲載するから、今は、はやる気持ちをおさえて待っていてくれ。本誌が総力を挙げて情報を提供するぞ！

それから、海外では16メガですでに発売中の「ソニック３」だが、日本では５月に24メガカートリッジ（完全版）として発売されることになっている。内容は不明だが、海外の16メガ分はすべて含まれるから心配いらないよ。

巨大戦艦

エッグマンの巨大戦艦なのか？　２人に容赦のない砲撃をあびせるぞ。逃げろ！

洗濯機？

中央のからまん棒（？）による回転で、渦に巻き込まれた２人。身も心もキレイに？

ボスもイカス

今回もいろんな手でソニックの邪魔をするエッグマンのメカ。もちろんこちらは体当たりでガンガンとアタックだ！

なんと２人で協力すればテイルスにつかまって飛ぶことも可能！　昔のマジンガーＺみたい（古い）？

空も飛べるぞ

うわ〜

水中を飛ばされるソニック。スキーするソニック。その他いろんな雄姿は次号で。

なんと海外ではすでに発売中!!

２月２日に16Mで！

ちなみに海外では、日本に先駆けて２月２日に「ソニック３」が発売されている。ただし、容量は16メガで日本で発売予定の24メガとは異なっている。この差が何なのか、現状では不明だが、どうやらゾーン数などが増えるらしい。

待て！ 次号!!

現地取材敢行!! WINTER CES

ほんとにラスベガスらしいドハデな会場だったぞ!

ビッシリ並んだセガのソフト。さすが世界のセガだね。

ヤッター! あの「ウルティマ」の開発者であるロード・ブリティシュを見つけたぞぉ〜。大物だけど、とっても気さくな方でした。

行って参りました。東京から飛び立ってから、ジッと我慢すること10時間、やってきました、はるばるラスベガス。次世代マシン関連の情報が期待された今回のウインターCES。いざ、蓋(ふた)を開けてみれば3DOやJAGUAR、CD-Iなどアメリカで発売ずみのハード以外は、各社牽制(けんせい)し合い、様子見といった感じで静かに火花を散らし合っていたぞ。ともあれ、産地直送、できたてホカホカのCSEレポートをお届けしよう。

GENESIS

リアルな映像画面、派手な空中でのアクションは、まるで「トップガン」。さすがにスゴイ。これが、SEGA-CD最新のエア・コンバット・シミュレーション「Tomcat ALLEY」だ。

GENESIS CDX

米国で、まさに発売直前のポータブルCDX。残念ながら、日本では発売予定がない。P27も見てちょ。

アメリカでも一番人気は、ソニック3だね。

今回のセガブースの目玉と言えば、「ソニック3」。前作を、はるかに凌(しの)ぐスピード感、そして、新キャラクター「ナックルズ」を加え、さらに、グレードアップ。GENESIS版「バーチャレーシング」や「バーチャファイター」などが派手に展示。その他にも「Asterix」「Sub-Terrania」「Shadowrun」など国内ではお目にかかれないGENESISタイトルや日本より一歩先を行く実写動画を使ったSEGA-CDの新作などを展示していたぞ。

前作同様、同時プレイは可能だぞ。それから、タイムアタックモードも健在だ。とはいうものの、やっぱり、一味違う「ソニック3」。米国では、一足お先にこの2月に発売される。

360度、自由自在に、プレイ可能なシューティングゲーム「Sub-Terrania」だ。

すっごくファンキーなキャラクターがまた登場。「トージャム&アール2」だ。

フランスで、超人気者のマンガで大活躍の「Asterix」。アクションゲームだぞ。

続々登場!!セガスポーツゲーム

GENESISソフトと言えば、スポーツゲームがツブぞろい。そんなGENESISに、新しいレーベルが登場したのは知ってるかな。その名も、「セガスポーツ」だ。

今後セガから発売されるスポーツゲームは、セガスポーツ・ブランドで出されることになる。ジャンルも多彩だし、すでに、日本での発売が決定しているものも多いぞ。セガスポーツの名が、日米ゲーム業界に鳴り響く日も近い!?

セガスポーツ。この名前の響きを聞き慣れるのも、そう、遠くはないだろう……。

バーチャレーシング

アメリカでもバーチャ旋風が吹き荒れるか!? CESでも大々的に展示されていたぞ。アメリカでの発売は6月。価格は＄99, 99だそうだ。

World Series Baseball

メジャーリーグの28球団、700名の選手が、実名で登場。打席での視点は、ど迫力。こちらも、実況中継風にしゃべりまくるぞ。

NBA Action '94 Hosted By Marv Albert

実在する選手を、思う存分使って、リアルなプレイを楽しめるぞ。音声による解説とバックアップつき。容量は16Mだ。

Prize Fighter

CDならではの実写を取り込んだ、リアルな画面で、臨場感たっぷりの試合を味わえる。「ナイトトラップ」と同じくデジタルピクチャーズ社開発。

この3機種がゲームの未来を揺がすことになるのか!?

以前から注目されている、これらの3機種達。やっぱり、ここ、CESの会場でも、注がれる視線は、熱かった……。パナソニックのREAL､フィリップスのCD-I、アタリのJAGUAR。それぞれ､各社が力を入れて開発した､これまでにない特性､そして､個性を持っているマシンだ。

米国では、すでに販売ずみのこのマシン達。CESでの展示でも力を入れていたぞ。ちなみにソニーのPSX関連の展示はなく、任天堂の64ビットマシンは、シリコングラフィック社のワークステーション上でデモ画面を流していた。今年以降、続々と登場する次世代マシン達。今後ますます各社火花を散らしての戦いが繰り広げられそうだ。主導権をとるのは、どのマシン!?

3DO

これが話題の3DO機REAL。米国では、すでに販売されている。日本でも、この3月20日に発売予定だ。

CD-I

フィリップス社から発売されたCD-I。ヨーロッパでは18万台普及。日本では、高価格のためか苦戦中。

JAGUAR

米国で販売済みのアタリのJAGUAR。64-BITだぞ。日本では、残念ながら発売未定。

日本でも、すでにメガドライブで、おなじみの「ナイトトラップ」が、3DOでも遊べるようになるぞ。上陸する日も、近い。

こちらは、CD-Iのタイトル「セブンス ゲスト」だ。お化け屋敷感覚で遊べるアドベンチャー。オリジナルはIBM-PC。

アタリのJAGUARのアクションゲーム「エイリアンズ バーサス プレデター」だ。

3DOスペースシューティング「SUPERWING COMMANDER」。オリジン社が開発したシリーズ最新作だ。

新作スクランブル

➡NEW RELEASE SCRAMBLE

新創世記ラグナセンティ

●セガ
●6月発売予定
●価格未定
●A・RPG
●16M+B・B

完成度ゲージ　40%　1人プレイのみ

アニマル引き連れてアクション！

ガウの実力がにじみ出る！

ガウ・エンターテインメントが「エクスランザー」に引き続き放つ「新創世記ラグナセンティ」。メガドラでは、希少(きしょう)価値のA・RPGの大作だ。先月の第１報に続き、ありったけの写真を駆使して紹介していこう。建物内部の多彩な仕掛け、キャラの自由度の高いアクション、そして「エクスランザー」でも定評のあるガウのグラフィック技術の一端をかい間見ることができると思うぞ。

ところで今回は、「ラグナセンティ」の最大の特徴であるトリニティ（三位一体(さんみいったい)）システムと呼ばれる、オプション動物を組み合わせて装備や魔法をパワーアップしていくシステムについては詳報がなかった。現在、練り込み中と言ったところか!?　こちらのほうも続報が入りしだい紹介していくのでお楽しみに。

主人公14歳…父の剣を持つ！

主人公は、極普通の少年。物語は、主人公が14歳の誕生日を向かえた時から始まる。この国では、少年は14歳になると剣を持ち戦いに行く決まりとなっているのだ。うーん過酷な運命…。

亡き父の剣を譲り受けた主人公。父はなぜ……。

主人公の家。机の上にあるお父さんの剣をお母さんが渡してくれる。

町も、お城の中もいろんな仕掛けがいっぱい！

「ラグナセンティ」は、もちろんアクションや戦闘だけがウリじゃない。町や城、ダンジョンなどでの謎や仕掛がふんだんに組み込まれているようだ。複雑なマップの中をパズルのような仕掛けが主人公を待ち受けている。最初に登場する町や城の中も、かなり広い。頭と反射神経フル稼働って感じかな!?

会話もある

町中にいるじいさんの親切な助言。ありがたや。

選択肢で答える。こんなやりとりもある。

町中にそびえる王様の城。中で何が起こる？

壁際に怪しげなスイッチ。なんかのトラップかな。

王様に謁見。何やら意味深なセリフ。

ヘンテコな穴を発見。中に入っちゃった。

穴の中

こんなことも、あんなこともできちゃう！

自キャラのアクションもジャンプあり、ため撃ちありと多彩。おまけにオプションの動物達も利用価値満点だぞ。

せっせと草刈！

フィールドの草刈もできるぞ。

ため撃ちも

パワーを貯めてビヨーンと遠隔攻撃。

足元が崩れた！ジャンプで脱出。ボスは間近だ。

ボスへの道を進む主人公。前のボタンを押すと。

このボスを見よ！

モンスターワールドⅣ

●セガ
●4月1日発売
●8,800円
●ACT
●12M+B・B

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

幸福感で満たしてくれるゲームです

RPG要素の強い優良アクションとして好評だった「モンスターワールドⅢ」から、はや2年と6カ月。もうすぐ期待どおりの完成度でシリーズ4作目が発売されるぞ！ もちろん開発は前作と同じくWESTONE(ウエストーン)なので、美麗なグラフィック、細部まで行き渡った調整、魅力的かつ動きのかわいいキャラクターなど、前にも増して完成度が高くなっているのは言うまでもない。ちなみにこの「モンスターワールドⅣ」は、今までのシリーズからちょっと離れてアラビアンな設定で、主役も女の子（本当の主役はペペログゥという噂も？）だったりするぞ。

アーシャ
明朗快活な女の子が今回のヒロイン。父からもらった剣を手に、あっちこっちで大冒険！

ペペログゥ
アーシャの後をけなげについてくる生物。オプション的な役割だ。

謎の愛玩生物ペペログゥがなにかと活躍しちゃうのだ

ペペログゥにつかまって高いジャンプをしたり、マグマを止めさせたりと、奥の深いアクションが可能！

ラパダーナではペペログゥを飼うのが大流行。道ゆく人のほとんどが連れている。

おしりフリフリ　アイテム入手！
おしりを左右にフリフリ。宝箱を開ける動作ひとつを取ってもパターンが豊富。全体的にこのゲームは芸が細かいので、プレイする時はよく見てみよう。

まずはアーシャの育ったエスタハーンの村から始まる。父や村民に別れを告げて出発！

攻撃　防御
攻撃、防御という基本アクションに加えて、ジャンプ中は上突きや下突きも可能になった。戦い方のバリエーションが増えているから、指先を鍛えておこう。

魔法のランプ？
ある場所で入手したランプを使ったら、なんだか頼りない魔人が出てきた。でも、じつは結構重要な存在なのだ。

序盤のボスと戦っている最中も、ペペログゥはアーシャを見捨てずについてくる。かわいい奴よのう。

アウトランナーズ

●セガ
●5月発売予定
●7,800円
●RAC
●16M

完成度ゲージ 60% 2人同時プレイあり

2人で遊べるってのは大事だよね

5月の発売をめざして鋭意開発中の「アウトランナーズ」の仕様がほぼ決定したので、今回はその報告をしよう。まず、1人プレイ時も画面は2人プレイ時と同じく2分割画面になったこと。ちなみにその際は上半分にコンピュータの車を表示するらしい。

サウンド関係はアーケード版と同じく全11曲から選択可能だが、DJモード（音声）はROMカートリッジであるため再現されていないようだ。また、残念ながら世界一周レースも削除されているのだが、それ以外の部分はほとんど完全移植になるとのことだ。

着々と完成しつつあるグラフィックの数々！
コースマップ、背景や障害物、その他のデモなどなど、だいぶ完成に近づいたメガドライブ版の画面だ。あとは操作性か？

※画面は開発中のものです。

キャプテンラング

●データイースト
●3月下旬発売予定
●価格未定
●ACT
●8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

魅せるアクションがほしいアナタに捧げます

最近ごぶさただったデータイーストが、いきなりだが新作を発表した。この「キャプテンラング」は、以前にちょっとだけ触れたと思うが、もともとジェネシスのみで発売する予定だったものだ。しかし、このたびメガドライブにも登場することになったのだ。飛竜ばりのアクションがイカすぞ。

さらわれたブリジット（女の子）と、ランド（子分）を救出するために、海賊のラングが戦う。データイーストだけに期待できそうだ。

船上や海中など、全7ステージにおよぶ場面は危険がいっぱい。まさに冒険活劇。

ステージ1のボスベルナルド。ラングと剣を激しく交える海賊の親分だ。

モータルコンバット

●アクレイムジャパン
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●16M

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

取り込み画像の格闘ってのも味があるね

ゲームギアなどですでに先行発売されている「モータルコンバット」が、メガドライブにもようやく登場することになった。

ゲーム内容はアーケード版（海外版）と同じく対戦格闘もので、全9人のプレイヤーキャラクターや、ボーナスステージなどが再現されているぞ。

ゲームギア版では削除されていたKANOも復活し、全9人から選択可能になった。同じキャラクターでの2人対戦もOKだ。

キャラクターはすべて取り込み画像で表現されている生々しいアクションゲームだ。

何回か勝ち抜くと試割りのボーナスステージに挑戦できる。A、Cボタンを連打！

NBA JAM

●アクレイムジャパン
●4月下旬予定
●8,900円
●SPT
●16M+B

完成度ゲージ 100% 4人まで参加可能

もう普通のシュートじゃ満たされません

各社からバスケソフトが続々発売されるが、この「NBA JAM」は27チームの実在スタープレイヤーを2名ずつ使った、2on2ゲームが楽しめる。プレイを盛り上げてくれるのがターボボタン。相手選手をブッ飛ばしたり、豪快なスーパーダンクをキメられるぞ。

スピーディーな爽快な展開がウリ。セガタップを使った4人同時プレイも可能だ。

コートを沸かせた54名の名選手を使える。引退を表明したC．バークレーの姿も。

新作八ミ出し情報

絵も完成間近

最近期待のソフトが続々と目白押しで、何を買おうか迷ってしまうほど好調なメガドライブ。来月は一時姿を見せなかった「ラングリッサーII」や「サージングオーラ」といった、期待作の続報も久しぶりに出てきそうだぞ。また「超人スパーク」改め、「SPARK」も、ようやく来月姿を見せてくれる予定だ。この他、期待の「ぷよぷよ2」は、敵キャラ32人、二段消しなどの新要素とともにアーケードで4月、メガドラで夏に登場予定といった未確認情報も入ってきたぞ。2月22、23日のAOUショーで初登場か？　要注目だ！

ラングIIの魔法画面その1・スリープ。クネクネ。

魔法画面その2・アタック。ラングIIは魔法が増えたぞ。

EAの「FIFAサッカー」。プレイヤーの動き、戦術など超リアルだ。

「WWFロイヤルランブル」は3月25日発売に決定したぞ。

「パノラマコットン」の発売元はサンソフトに。5月完成？

BE-MEGA HOT MENU PART1

BEメガホットメニュー

ベア・ナックルⅢ

復職したアクセル達に新たな事件が…

完成度ゲージ 80% 2人対戦プレイあり

●セガ
●3月18日発売
●7,800円
●ACT
●24M

味方の肩をつかんでジャンプすれば協力技が出る。他にも出し方のパターンがあるぞ。

武器の種類や精度により、武器必殺技が出せる。武器にも耐久度があるので注意。

メガドラ格闘アクションの定番として高い人気を誇る「ベア・ナックルⅢ」。前作をはるかに超える24Mという大容量を使うことで、さらにキャラクターのグラフィックパターンが増え、より細かい動きを実現している。噂によればプレイヤーキャラクターに約8M、ボス関係で約6Mも使っているというんだから驚き。容量が多くなると、ふつうはマップを増やしたり背景を細かくしたりというソフトが多い中、キャラクターを優先して容量を割いているってところに拍手を送りたいよね。

もちろん、キャラクターの動きが増えたと言ってもムダな動きが増えたのではなく、ほとんどが新しい技に使われているんだ。さらに驚くのは、マップが分岐していくこと。どこで分かれるのかはまだわからないけど、これも楽しみだよね。キャラクターの動きといい、面構成といい、ますますパワーアップした「ベア・ナックルⅢ」。ザンという新キャラも登場し、ストーリーの見せ方もこれまでのシリーズとは違う方法を取っている。オープニング、ラウンド間などデモが目じろ押しだぞ。

今月はそのデモを交えながら、ラウンド1～4をダイジェストで紹介していく。写真を見て、1人でワクワクしろ～!!

最凶の敵がキミを狙う…

アクセル
T189cm W73kg

パワー	★★★
テクニック	★★
スピード	★★
ジャンプ	★
リーチ	★★

ドラゴンスマッシュ
ドラゴンウイング
グランドアッパー

ブレイズ
T167cm W??kg

パワー	★★
テクニック	★★★
スピード	★★
ジャンプ	★★
リーチ	★

気功掌
飛翔双斬
円舞脚

サミー
T147cm W40kg

パワー	★
テクニック	★★
スピード	★★★
ジャンプ	★★★
リーチ	★

泣きじゃくりパンチ
ダブルスピンキック
ダイナマイトヘッドバット

ザン
T201cm W151kg

パワー	★★★
テクニック	★★
スピード	★
ジャンプ	★
リーチ	★★★

パワースパーク
サンダーボルト
バーニアタックル

ウッドオークシティー
死者　推定3万人
負傷者　推定8万人

19XX年

原子番号122の原子、ラクシンがギルバート博士によって発見された。

だが、その原子は崩壊するときに多量の放射能を放出することが判明。

それが史上最悪の事件へと導くこととなった。

ROUND1 湾岸倉庫

ブレイズからアクセルに届いた手紙だ。

ラクシン爆弾を爆発前に発見し、解体。かなり危険だ。

倉庫の外でも敵はわらわらやってくる。刀でザクザクBONGOを切り刻め！

敵はアクセル達がやってくることを予想して、倉庫に待機していた。狭い中でうっとおしいぞ。

1面の中ボスASH。その格好を見ればわかるように、おカマさんだ。

かなりアブない人

BOSS

前作でおなじみSHIVAがボス。技が速く、威力も抜群だ。

倒したかと思ったら、SHIVAは連れ去られてしまった。次はどこ？

ROUND2 ダウンタウン～ディスコ

ディスコへ行く途中で猛獣使いとカンガルーに遭遇…ツライ…。

独壇場!?

レーザー光線やピンスポの当たる中で戦うブレイズ。武器などを有効に使って、ディスコクイーンとなれ。踊ってばかりじゃダメ！

BOSS

YASHAとONIHIMEのコンビ攻撃。どちらかを先に集中攻撃。

このニュースは!?

2人を倒すと驚くべきニュースが流れる。アクセルが誘拐犯として指名手配されていた。

いったいいくつ必殺技があるのか!? これ一部ッス

グランドハリケーン

グランドアッパーが最高に成長したもの。回転してまわりの敵を巻き込んだ後、さらにドラゴンスマッシュのように飛び上がる。

百華烈斬

ブレイズのみのナイフ必殺技。Aボタンを押すだけで、ナイフを振り回すぞ。

昇華双斬破

飛翔双斬の最強バージョン。伸身後方回転の後、さらに滑り込んで敵にダメージを与える。華麗という点では右に出る技はない。

ローリングヘッドバット

ダイナマイトヘッドバッドの2段階めの成長バージョン。ゴロゴロ転がって攻撃。誘導もできる。

泣きじゃくりパンチ

コークスクリューキックのかわりに入った新必殺技。腕を振り回して敵に突進する。

ハイパーブースター

バーニアタックルの最強パワーアップ状態。飛距離が倍になり、Z字を描いて移動攻撃する。この写真じゃわからんね。

ROUND3 工事現場

攻撃現場には危険なものがいっぱいある。気をつけて進め。

来た 来た 来た〜

場面は一転、ブルドーザーの中ボスが迫る。壁をどんどん壊して鉄骨の陰へ逃げろ！

建築中のビルのエレベーター。一定の敵を倒せば、横や上へ移動となる。落ちないように！

ザンはどんな武器を持っても、A orダッシュ＋Bでエナジーショットという武器必殺技を出せる。さすがサイボーグ。

こいつは誰だ!?

屋上で待ちかまえていたのはなんとアクセル!! どうする？

BOSS

徐々に身体が赤くなってくるニセモノ。早くケリをつけろ！

ニセものは、じつはロボットだった。だれがこんなものを。

ROUND4 地下鉄

サミーは相変わらず

忍者軍団を殴れば、持っている刀などが豊富に手に入る。

１年経っても相変わらず非力なサミー。パイプはちと重い。

地下鉄内は無人トロッコがウロウロ。敵も巻き込まれるので、注意して。

めんどーな地下鉄！

忍者軍団はトロッコをこのようにして避ける。降り際を捕まえて投げろ！

パターンを覚えろ

３体それぞれの攻撃パターンと動きを覚えれば、それほど恐い敵ではない。

BOSS

鎧武者が３つに分身して順番に襲いかかる。なんでここに寺があるのか？

バトルモードも熱いドラマが溢れているのだ！

当然同キャラOK

夕陽の美しい１面で戦う、ザンとアクセル。必殺技の破壊力はザンが上だが……。

新緑の中で戦うモーニングフォレスト面。手前がちょっと見にくい。

地下鉄面ではトロッコも出てくるので、あまり集中できないかな。

決めゼリフも多種多様

組み合せ、勝敗によっていろいろな決めゼリフと捨てゼリフを見ることができるようになったぞ！

メーカーさんからひとこと

残念なことに今月もアダムの情報は入手できなかったぜ。よし、こうなったら「ベアナIII」でアダムはどういった役で登場するか、大予想してもらおう!! お便りはBEメガの「遊星セガスタジアム」まで。

信長の野望—覇王伝—

戦国シミュレーションゲームの最新作

完成度ゲージ 100% 8人までプレイ可能

●光栄
●2月25日発売
●12,800円
●SLG
●16M＋B・1

全国の城を攻略して天下を統一せよ

城が基本だ!!

「覇王伝」は、今までと大きく変わった点として、大名の行動の場が国単位から城単位に変わったことがあげられる。領地の支配も城単位でおこなわれ、城ごとに違った支配をすることも可能だ。国内に2つ以上の城がある場合は、本城に大名がいれば、評定を開き、支城に大名の命令を伝えることができるぞ。

この他、城を攻める時の戦いも、軍団対城内の軍団の戦いから、軍団対城の戦いになっており、城の耐久度を0にするか城内の兵を全滅させるかで、勝利が決定するのも特徴だ。

1568年 4月 2日 6時

今回の「覇王伝」では、戦いの対象が軍団対城内の軍団から、軍団対城に大きく様変わりしているのが特徴だ。

国造りの基本となる内政政策

支配の単位が、国から城に変わっても、国造りの基本は変わらない。最初は、せっせと開発をして、領地の貫高を増やそう。取れた米は、相場が上がったところを見計らって、高く売るのが基本。その時、軍団の消費する兵糧を残しておくのを忘れないようにしよう。また、改修で城の耐久度を上げておくと、攻め込まれた時に、長く持ちこたえられるぞ。

開発

開発をすると、領地の貫高が上がり、秋に取れる米の収穫高が上がる。

商業

商業を振興すると、城下町から上がる税金の額が増えるぞ。

巡検

巡検をすると、領内の治安度が上がって、一揆などを未然にふせげる。

改修

城を改修すると、城の耐久度が上がって、籠城戦で有利に戦える。

国を守るのに重要な外交戦略

武田信玄や織田信長のように、まわりを敵で囲まれている大名は、同盟を結んで、対峙する敵を少しでも減らす努力をしないと、生き残れない。同盟を結べば、同盟国との国境の城の軍団を、敵対国に回すことができるので、軍団を有効に使うことができるぞ。

同盟戦略をしてから出兵しよう

武田と敵対関係にあり、安心して西に進出できない。

武田と同盟を結べば、東の脅威がなくなるぞ。

これで安心して、西に進出することができるわけだ。

同盟関係を結んで対峙する敵を減らせ

強い軍団を作り上げないと戦国の世では生き残れない

米を売った銭がたまったら、軍団編成にとりかかろう。まず雇兵で、足軽を雇い入れ、訓練をして、100%まで訓練度を上げてやろう。開戦の際には、雑兵を加えることができるが、訓練度が低いので、あまり多く使うと、軍団全体の訓練度が落ちてしまう。雑兵は単なる数合わせと考えたほうがいいだろう。もしお金に余裕があれば、馬や鉄砲を買って武装を強化しよう。馬を装備すると機動力が上がり、戦場ですばやく動くことができるぞ。また、鉄砲を装備すると、離れた敵に攻撃ができ、特に籠城戦において、攻撃側、籠城側のどちらでも絶大な力を発揮するぞ。

一 雇兵

足軽を雇うには、多くのお金がかかる。ムリをしてそろえると、国内開発などに悪い影響をあたえるので注意しよう。

二 訓練

戦闘力が高く、采配にすぐれた武将が訓練にあたったほうが、訓練度が上がりやすい。つねに訓練度は100%をめざせ。

三 出兵

出兵して、敵が籠城しなければ野戦になる。このとき馬を装備していれば、すばやく動くことができる。

四 籠城戦

籠城戦は、まず火攻めで、耐久度を落としてから、攻撃にかかろう。そうしないと、大損害をくらってしまうぞ。

有力戦国大名大研究

戦国大名割拠図

シナリオは、年代別に3本。1551年は、信長が尾張を統一したころのシナリオで、いまだ天下は定まっていない。1568年は、信長が美濃を攻略して、岐阜に本拠を移したころのシナリオで、有力大名が各地で台頭している。1582年は、信長の天下統一の最終段階のシナリオになっている。

大友宗麟
北九州に勢力をはる有力大名で、毛利と国境を接する。関門海峡をしっかり守っていれば、九州を統一するのが、比較的楽な大名だ。

上杉謙信
つねに南の武田の脅威にさらされ、冬は雪で軍団の動きを制限される。武田との決戦なくして、領土の拡大は望めないぞ。

毛利元就
1568年以降のシナリオで、中国地方に最大の勢力をほこる大名。特に1582年のシナリオでは、輝元が信長に対抗できる数少ない大名になっている。

武田信玄
北に謙信の脅威をかかえつつも、領地内に2つの金鉱を持っているのが、最大の強みだ。金鉱からあがる金で、軍団をそろえることができる。

今川義元
1551年のシナリオにおいて、最も天下統一に近い大名だ。武田、北条と同盟が結ばれているので、なんの心配もなく京をめざすことができる。

織田信長
信長は、1582年のシナリオを除いて、常に苦しい状況にある。入念な外交政策なくしては、天下統一どころか、生き残ることすら難しいぞ。

北条氏康
関東に最大の勢力をほこる有力大名。武田、今川とは同盟を結んでいるので、いかに早く関東を攻略できるかが、天下統一のカギになっている。

メーカーさんからひとこと

今回は「覇王伝」関連の書籍を紹介しよう。まずは『スーパーガイドブック』だ。コマンド解説から武将データ、そして歴史イベントの起こし方のヒントまで攻略に欠かせない情報満載なんだ。それから『覇王伝事典』。ゲームのすべてが載ってる事典だから、ぜひ読みたい一冊だ。

ウインターオリンピック

寒い時こそ、こたつでスポーツ！

完成度ゲージ 100%　1〜4人交互プレイ可能

●セガ
●2月11日発売
●7,800円
●SPT
●16M

冬季オリンピックをメガドラで!!

「オリンピックゴールド」を制作したアメリカのソフトハウス、US GOLDの新作ソフトは、「ウインターオリンピック」。独特のグラフィックと操作感覚は健在だ。

今月の12日からノルウェーで開催される、冬季オリンピックを観戦した後は、このゲームで盛り上がっちゃおう！

スキーを中心とした10種目が1本のカセットに入っている。お買い得！

開会式もあるぞ。なかなか本格的な構成になっているのだ。

メッセージは、なんと8カ国語対応。なぜか日本語はないのだ。

操作を覚えてTOPを目指そう

このゲームのポイントは、操作方法をしっかり把握しておくことが大切だ。すべてはそこから始まるぞ。

スキーアルペン競技

滑降や大回転など、スキーアルペン競技の操作方法は、方向キーでプレイヤーの方向を変え、Bボタンで加速する、というシンプルなもの。スラロームという競技に参加する時のみ、Cボタンでジャンプターンをすることができるようになる。方向キーの操作タイプは、3種類から選べるぞ！

スタート時に操作方法を選択することができる。フラッグの間をすりぬけて滑走していく競技だ。

モーグル

いわゆるフリースタイルの競技。スキー板と反対の方向に方向キーを押していくと加速する。ジャンプなどの演技を交えながら滑走する種目だけにスピードの出しすぎには注意。

ボブスレイ リュージュ

どちらも、方向キーの左右でバランスを取るだけでプレイできるぞ。

助走時にAボタン連打で加速。

バンクでの急な方向転換は禁物だ。

リュージュ競技は助走時にボタン連打は必要ない。

スキージャンプ

滑走中は、方向キーの上下で画面左下のゲージを見ながらバランスを取る。ゲージの中央あたりにカーソルが来るようにね。

ジャンプ中は、キャラクターの様子を見ながら、左右のバランスを調整することになるんだ。

着地

バイアスロン

クロスカントリーは、バーの黄色の部分内にポインタが収まるように方向キーを左右に動かそう。射撃画面では、照準がかなりフラフラするため、微妙なパッド操作が必要となる。しっかり狙って素早く撃とう。

バーの端までポインタをふりきってしまうと、スピードが落ちてしまう。うまく黄色い範囲内にポインタがくるようにね。

方向キーで的を狙う。的を1つはずすことに、どんどんペナルティーが課されていくので、はずさないように。

ショートトラック

ABボタンを交互に連打するとスピードがアップする。トラックの赤いラインより内側を滑走すると失格してしまうので注意！

イエローフラッグだ！

メーカーさんからひとこと

冬はスキーだ!! 白い急斜面を風を切って猛スピードで駆け抜ける……あの心地よさは他では味わえないものだよね。このゲームではそのスキーをはじめ、スケート、ボブスレーも楽しめてお得なのだ。キミの家のテレビを白銀の世界にしよう！

BEEPLE LAND

びーぷるランド

この時季になると増えるのが受験に関する悲観的なお便り。「もうだめだ～」とか言わないで、ドーンと構えていよう。あ、文章に自信がある人はライターって道もあるからね(いや？)。

FUNKY LETTERS STATION

びーぷる MEGA TALK

DJ＝NAMo（22）

「おいNAMo、ちっともファンキーじゃないぞ」という励ましのお便りをいただいた。ありがとう。これからも好き勝手にやるんで、適当に応援＆罵倒よろしく。

●朝起きて腕がしびれてしばらく動かせないとき、サイバーなひとときを味わえます。右腕ェエ、これから動けぇえ、充電//（血）みたいな。

（富山県・サイボーグ00ワンダホー・19歳）

NAMo　サイバーというか……。とりあえず、体に良くなさそうなので勧めはしないが、なったらなったで「ひょっとしてもう一生動かねえかも？」という不安感を存分に満喫しよう。あ一平和だ。

●朝、車で出勤途中、左脇の小道から来た車にぶつけられた。ちょうど車検に出していたので、代車だから助かった。でも相手の新車は壊れたので、ちょっと同情した。

（茨城県・カス○マン・18歳）

NAMo　この心境、レースゲームでマイカーを乱暴に運転する小中学生には、わかんないだろうなあ。オイラも無免許だから、わかんないけど。

●ちょっと前にSFC、FC、DuO、GB、GG、NEO・GEOとそろえた（もちろんMD、MEGA-CDは持っている)。MDオンリーユーザーから裏切ったのかと刺されそうだが、全機種そろえた今でも、一番稼動しているのはMD。「テクモスーパーボウル」だってMD版を買った。「真・女神転生」もSFC版はもちろん、PC版をやり過ごしてMEGA-CD版まで待つつもり。

（愛知県・STELLA）

NAMo　他機種を頭ごなしに否定せず、いいもの(いいゲーム)は素直に認め、それでいてちゃんと操も立てているという。「こ、このカーヴが何とも……金色のじ、じゅうろくびっと……スキィィッ!!」っていう造形フェチ以外のメガドラ愛好家は、それでいいんじゃないの？

●僕の町は鹿島町のトナリなんで、アントラーズの選手によく会うのです。このあいだ、黒崎が近くのおもちゃ屋で「Jリーグプロストライカー」をものほしそうに見てました。

（茨城県・貧民パン・15歳）

NAMo　壁に耳あり障子に目あり。各界有名人の皆さんは気をつけましょう……といいつつ〝私はあんなところでこんな有名人を見た!〟っていう情報レターもいいね。ちなみにオイラは、某Clubで小沢健二（元フリッパーズ・ギター）を見たぞ。ミーハー達よ、うらやましいだろ？　読んでないか。

●この前、友人KがAV女優のサインを100枚集めたと自慢していた。その次の日、突然Kが家出をしてきた。母親にサインをすべて捨てられてしまったそうだ。

（愛知県・ポッポーズ・15歳）

NAMo　サイン色紙は、わかりやすい文字でちゃんとフリガナをふっておかないと、ただの落書きと間違えられちゃうから注意しような。ついでにも1つ注意。信じるなよな。

で、以前ふった「女子高生メガドラユーザー化計画」。みんな女子高生に恨みでもあるんだろうか、やけに投げやりな意見が多かった。「セガのマスコットキャラ〝ソニック〟をやめて、願いをかなえてくれるという〝トロール〟に変える」とか「CLAMP学園探偵団をゲーム化する」といったぐあい。メガドラと女子高生は相容れないのかな、と思いきや…。

●1月号のターザン鈴木さん、うちの妹は「ペーパーボーイ」と「ソダン」を愛するイカシた（イカレた）女子高生です。嘘じゃないっス。

（神奈川県・遊一郎・18歳）

というお便りが届いてるのも事実。まあ、つまり、個人の自由ってことか! なーんだ! SEE YOU!

自称メガドラMANIAさん必見!

富山県・ヒロポン・15歳

NAMo　字が相当ショボイが、各自がんばって解読してくれ。今月のSTELLAのお便りと照らし合わせながら見ると、味わい深いものがあるな。

今月のB.G.M.

バリバリのDJ、NAMo氏がチョイスするイカしたナンバーを紹介してきたこのコーナー、次回から読者の皆さんからのリクエスト形式に変更します（聞いてねえよ! by NAMo)。これから毎月、編集部からテーマとなるゲームタイトルをあげます。オリジナルの曲にちょっと飽きたとき、ラジカセなどで流したい曲、または「歌詞がそのものズバリ、ゲームに合っている」といったように、強引に関連づけれる曲のタイトルを、理由もちゃんと添えてこのコーナー宛てのハガキのスミにでも書いて送ってください。採用者には他コーナー同様に粗品をプレゼントします。

5月号のテーマ

まずは王道ってことで、

「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」

＊2月25日までの消印有効です。

カット：遊一郎

山口県・青鼻タン吉・21歳
おー、そういえばこの人もいたな。あらかじめ武器も装備していることだし、どっかゲーム化してくれません？

神奈川県・みつまめ・16歳
ついに続編が正式発表された「LUNAR」。今度のチビ竜も、やっぱりネコみたいだ。カ◯カン食うかな。

神奈川県・あんみつ・14歳
みつまめの次はあんみつか……と思ったら、どうやら姉妹のようだ。なんかこう、嬉しいですな。

新潟県・エジプト宮毛
かなり微妙なセンだが、掲載。宮毛よ、これに安心することなく、ダジャレ道により一層磨きをかけてくれ。

新潟県・kyo・17歳
「やられてしまったSONICをナナメ下から見た図！（想像）」とのことだが、ナニ考えてんだか……。でもこれ、穴に落ちてもがいているボ◯バ◯マンにも見えるな。

いくらでもでてくる Mega drive's Slang

■チェルる……昔は過激だったが、今じゃ丸くなってしまったこと（人）。使用例『アイツしばらく見ないうちに――っちゃったなあ』
■18（じゅうはち）……「サザン（3×3）アイズ」＋「Vay（倍）」で、じらしにじらしまくってそんなんありー？　というようなこと。
■スーパーリーグ状態……なんだか、だんだんよくわかんなくなってくる様。

（愛知県・STELLA）

■エコっ子……見てるだけでこっちが幸せになってくるヤツ。
■ナメコロ……仲睦まじいこと。「ダイナブラザーズ2」をプレイして、敵の草食獣の愛らしさに感動した人達が、誰となく使いだした。使用例「ねえねえ、K子と2組のHクン、ナメコロらしいわヨ」

（岐阜県・山中仙人）

埼玉県・永沼純也・20歳
「マイクロコズム」と「ドラゴンズリベンジ」のカップリングなんて濃すぎる！　この〝イロモノ・マニア〟め！

掲載時のサイズがあまりにも小さすぎるため「せっかくの書き込みがつぶれる」と評判のぴーぷるランドのイラストコーナー。よーしそんならってんで、1点1点をグンと大きくしてみました。いかがなもんでしょうか。感想待ってます。

Illustration City 第1部

新潟県・コカール君ターボ
「キレイに仕上げたまともな絵は全然のらねー」と怒ってるようだが、半ヤケで描くくらいがちょうどいいのカモ。

MD噂の真相

「バーチャファイター」のジャッキーは、実は**スーパーサイヤ人**らしい（千葉県・FBIのジャマシマン）『MD噂の真相』のコーナーは各地から名誉棄損で**訴えられている**らしい（群馬県・布留川雅紀）僕は知っている。4コマまんがMDくんがぴーぷるランドから消えたのは、次世代ハードを開発するにあたって、**「邪魔だ」**とのセガの意向を反映させたものである（兵庫県・ジョビボン）セガは'93にウイリアムズをスポンサードしたときから、アイルトン・セナが'94にウイリアムズに来ることを**すでに知っていた**らしい（愛知県・ジャン・アレジ）ビック東海は「バトルマニア大吟醸」を冬の**コミケで売った**らしい。林原めぐみさんがセガのファンでなく、**セガが林原めぐみさんのファン**であるという噂だ。セガファルコムの矢野取締役は、背中に**模様**があるそうだ（兵庫県・松下哲也）カプコンの次回作は「ストⅡダッシュ**マイナス**」らしい（東京都・ウルバカマン）ぷよぷよの食べ物は、うんち。しかも**つつみこんで吸収**するらしい（神奈川県・高久涼）「Aランクサンダー～逆襲編～」は出ないらしい。「シャイニング・フォースⅡ」で制作者の一番言いたかったことは**姉さん女房とは結婚するな**ということらしい。テラドライブ、ワンダーメガに使えない**コードレスパッド**は、マスターシステムでは使えるらしい（東京都・ヴァフィョーン原）友人の話では、ディズニーランドで**ちゃっかりと**ソニックが踊っていたらしい（埼玉県・ヒロ・坂本）

JUNKプレゼント

1月号本コーナーの「好きな名人の名前を書いて」というところが〝名〟と〝人〟のところで改行されていたため、「好きな人」と間違えてはがきに書いて送ってきた人、結構いました。はいはい、〝セーラービーナス〟はいいからさ。で、当選者は新潟県の水田昭男さんと東京都の山田晃久さんです。ヨーヨー三昧の日々を送ってください。さて今回のジャンクはちょっと珍しいですよ。本誌某ライター（本人の希望により匿名）がアパートの向いの部屋に住んでいるオヤジからもらったコーヒーサイフォン（説明書つき、保存状態良好）です。めんどうくさい手順をふんでコーヒーを飲みたい人は、チャレンジです。ほしければ、ハガキに「一番好きなファミリーレストランのコーヒーとその理由」を書いて、2月20日ぐらいまでに応募しましょう。運がよければ手に入りますよ（当選者発表は5月号）。

いまだかつて、コーヒーサイフォンかもらえるゲーム雑誌があったろうか？

セガ歴5年以上の皆さんの憩の場

第3回瀬賀老人健康会

時間が止まっているコーナー、瀬賀老人健康会です。今回は『私の忘れられないあのゲーム、・マイナー編』をお送りいたします。根の深い瀬賀老人の方々はゆったり温泉につかるような気持ちで、そうでない方々は異次元に首を突っ込んでしまったような気持ちで読んでください。

■昔やりましたね、SG-1000。僕としては「STAR JACKER」「コンゴボンゴ」なんか好きだったですね。「コンゴボンゴ」 のあいまいなミス判定とか。今、ちゃんとカメに乗ったぞ！ と思っても〝テテテテテレレテンテ　テテテテテテテテテン〟と死んだり……うんうん。

（島根県・小西大・26歳）

■やっぱり「ガールズガーデン」でしょう!! 主人公の女の子が時間内に彼氏の家に花を届けないと浮気をしてしまうというスゴい設定。野原に熊はうろついているし、BGMも妙にさわやか。ちなみに音楽の担当は、あの氷水芋吉氏（なんのことはない）も絶賛していたファンキーK・Hなんですねー。

（大分県・ターザン鈴木・20歳）

■SG-1000 IIに「モナコGP」というゲームがあった。コースには砂山や穴、それに氷ついたところがあったりするし、コースと同色の敵車がいて、ぶつかるまでわからなかったり。なによりもキテるのは、時速200km以上で走るマシンをいとも簡単に抜いていく救急車。F1ファンがプレイしたら発狂すること間違いなし！

（千葉県・こやましん・19歳）

■ゴールドカートリッジ*1の中で文字どおり手に汗握ったゲームは「阿修羅」。その操作性の悪さと難易度の高さが魅力的だった。今の親切なメガドライブソフトに慣れた人には信じられない内容だった。だからクリアしたときはたいしたエンディングではなかったが感動した。同時に、いろいろな面でFCソフトより劣るセガのそれが、どうして一部のファンに強く支持されているのかわかったような気がした。

（埼玉県・根岸雄一・36歳）

神奈川県・宮守春香

■あの世界中を感動させたボクシング映画「ロッキー」は、なんとマークIIIでゲーム化されているんですねえ。内容は「ストII」以前のできそこないのなぐりもの。バイソン同士の対戦しかできない「ストII」のほうがよっぽど面白いってやつです。しかしこのゲームがそれで終わらないのは、映画と同じく、厳しいトレーニング（サンドバッグやパンチボールをひたすら叩く、ミッキーのグローブをモグラ叩きの要領で叩くなど）を重ねて成長していく、という要素があるからです。あ、こらそこのキミ、〝ラピッドファイアー*2〟なんて使っちゃだめだよ。そうすると初プレイでクリアできちゃうんだから。

（岩手県・勇利オーサワ）

撃ちまくってひたすら前進するという、まるで戦場にいる狼のようなゲーム「阿修羅」（1986年セガ）。2人プレイだとフリーコンティニューになる（最終面を除く）。

当時は、なんだかみんな結構燃えていた「ロッキー™」（1987年セガ）。最終対戦相手のドラゴンの強さは半端じゃないらしい。が、これはあくまでも連射なしでのプレイの場合。

＊1　マークIII対応のゲームカートリッジの総称。名前の由来は、張ってあるシールが金色だから。〝1メガ〟とか〝2メガ〟とかいった文字がまぶしかった。

＊2　セガマスターシステム本体内臓の連射装置。ON／OFFボタンが、ポーズボタンのとなりに配置されている。そんなに重要か？

「ばあさん、アレなんだっけ?」「これですよ、じいさん」

忘却の彼方に去ったあのゲームの裏ワザ、今では何の役にも立たないけど誰かに伝えたいこのゲームの隠しテクニックなどを読者の皆さんで教えあうコーナーです。質問と返事のタイム・ラグが結構ありますが、たぶん皆さん急いでないと思うので、ご了承ください。まずはこの3人のおじいさんから。■「ガルケーブ」の隠しコマンド（難易度設定、サウンドテストができるモードに入れる）を誰かぜひ教えてください。あれがなくてはいまの俺の腕ではクリアは不可能だと思います。（石川県・玉木政行）■マークIIIの「イース」のエンディングでサウンドテストができるはずなのですが、忘れてしまったので教えてください。（埼玉県・小松大樹・18歳）

静岡県・シャロム

INFORめーしょん

■MEGATALK

身のまわりで起きた面白いこと、すごいこと、待ってます。広告の誤植、めったに手に入らないヘンテコな品物など、見て心がなごむものなんかもOK。

■MD噂の真相

信憑性にかかわらず、メガドラ周辺のゴシップを紹介するコーナーです。情報網か想像力をフルに使って、いいネタを集めて（考えて）ください。

■思わず唄ってしまいました

プレイ中に思わず作ってしまったゲーム音楽の歌詞をみんなに広めましょう。またメガドラ風刺の替え歌でもOK。

■瀬賀老人健康会

セガ家庭用ゲーム歴5年以上（メガドラ以前ってこと）の皆さんの憩の場です。当時の体験談や、若い世代に伝えたい名作ゲームの紹介など、なんでも送ってください。

■Illustration City

イラストをハガキに黒ペン（鉛筆、カラーは不可）で書いてください。タテヨコは自由です。コーナーは2部構成ですが、気にしないでいいです。MD君の4コマもまだ募集してるんだよ。

この他、メガドライバー度チェックやメガドラスラング、そして君が思いついた新企画などドンドン投稿してね。

次はUSER'S VOICE

今月の論

バーチャルシネマをこう見ました

MEGA-CDによって開かれた新境地。みんなを満足させるゲームの新たなジャンルとして確立していくかな!?

●「夢見館の物語」をプレイして思ったのは、「リアルになればゲームの面白さが減退する」という考え方を見事にブチ破ってくれたということです。「見た目だけだろ？」と偏見を持った人は少なからずいるし、自分もそんなところが多少ありました。でもプレイしてみたらスゴイの一言。いままでのRPGやアドベンチャーが、ストーリーなどによる感情移入からしか、ゲームの世界に入り込めなかったのに対し、これは（見ているだけで）ゲームの中に引きずり込まれるという感じなのです。役を演じているのではなく、自分が本当にその中に存在しているのかと思わせてくれる演出力に脱帽。やがて出揃う次世代マシンの動向を左右する可能性を秘めていると感じさせます。

（群馬県・関浩昭・22歳）

●バーチャルシネマはまだまだ開拓途中の新しいジャンルであり、それに挑戦していくセガの姿は頼もしい。だが、まだまだこのジャンルに必要な〝臨場感〟が足りない。この点はハードの進化を待つしかないと思うのだが、来るべき時代のためにもセガにはこれからもこのジャンルの研究を進めていってほしい。このジャンルの欠点はゲーム性に乏しいということだ。この問題をどうクリアするかがこれからの課題と言えるだろう。「面白くなくてはならない」というのが、いつまでも変わらないゲーム本来の定義だからだ。

（宮城県・爆走ソニック・15歳）

●バーチャルシネマは一見自由度がありそうで、あまりない。でも、それはつまらないということではない。今後1つのジャンルとして確立するだろうし、たくさんの可能性を持っている。まさにセガの〝挑戦〟ではないだろうか。他機種のCD-ROMにはチャレンジなんてものは感じられない。でもその〝挑戦〟が評価されないことが非常に気になるところだ。

（沖縄県・耳だれ・15歳）

●MEGA-CD発売以来、動画を使ったゲームは増えたけれど、デモ程度であって、突き詰めれば1枚のグラフィックとセリフのテキスト表示だけでも足りるものばかりだった。だがこの2タイトルの映像は、見逃すことのできない「意味」を持っていたと思う。今後は映画のように気軽に楽しめる価格設定を考えてほしい。

（東京都・ゆみみ館・20歳）

●こういうソフトが出てきたことはゲームの進化が進んでいるようで良いことだ。だが、単に見た目が3Dで、バーチャルリアリティを体験できるからと言って、ゲームが面白いわけではない。マッキントッシュなどにはその手のゲームがたくさんあるが、ほとんどはゲームの面白さからほど遠い。遊べない、見た目だけの〝バーチャル〟などいらない。

（静岡県・伊沢浄・22歳）

読者レースの結果や店頭での評判から、ゲームとしてはユーザーから高く評価されているのがわかる。でも、今回のハガキの少なさ(辛い／)は、読者がVICを十分につかみきれないということなのかな？　じっくり遊んだら感想を送ってね。

5月号のテーマは　願いを聞いて！　サターンさま

ついにセガから正式に発表されたサターン。今後、発売に向け細部の仕様調整が行われるでしょう。そこで、古くはＳＧシリーズ、そしてメガドラを通してセガを応援してきたユーザーならではの考えを聞かせてください。プロモーションなどへのアイデアもＯＫ。

「MDでファンタシースターがやりたい」を盛り上げてくれたBEメガ読者に感謝！

昨年7月号でみなさんの要望に対するコメントをした後、さらに何度も検討を重ね、「千年紀の終りに」発売キャンペーン用として、MD対応版PSIの制作が決定しました。たとえ限定版とはいえ、PSが蘇ったのは、みなさんの熱いリクエストがあったからです。心からの感謝を込め、ハガキをくださった方の中から20名様に本ソフトを差し上げます。大切にしてくださいね。　（セガ広報・竹崎）

愛知県・野村雅人、広島県・高橋義昭
東京都・石塚浩、山形県・三浦大祐
新潟県・山本司、埼玉県・清水秀起
岩手県・荻野心太郎、京都府・小田修三
神奈川県・田中康文、大阪府・井上弘樹
千葉県・田口年克、埼玉県・杉田亜抄子
徳島県・岡本竜也、大阪府・杉本雄一
栃木県・辻朋臣、岩手県・高橋弘哉
広島県・村瀬浩史、神奈川県・原里枝
新潟県・竹内直也、東京都・藤倉邦郎

ソウトクカラノ　テガミヲ　アズカッテキマシタ。
ヨンデイタダケマセンカ。

ひとことfrom BEEPle

◆本屋に積んであるBEメガ2月号の表紙、全部折りまげちゃおうかと思いましたよ。　（愛知・タカヒサ・23）

◆今月の詩：あの時あーだったら今ごろは……と思うより、あの時こーだったから現在の自分があると思いましょう。　（埼玉・マサトシ・18）

◆最近、当たりつきアイスが少なくなった。どうしてだ？　（福島・ヒロユキ・17）

◆女にふられるとこんなにも惨めに感じることを知った冬。寒み～。　（栃木・ユウイチ・24）

◆NHKの「かりん」はとっても面白いよ。　（鳥取・アキラ・24）

◆昔、アメリカでサ○ーンロケットが打ち上げに失敗して大爆発を起こしたことがある。ふ、不吉……。　（兵庫・シンヤ・22）

◆すげーよ、サターン。けどオイラのテレビは10年前の14型。もちろんリモコンもビデオ端子もなし……。　（千葉・ダイスケ・18）

◆秀Vはどうしていらっしゃるのでしょう？　（京都・キミコ・26）

◆友人にMDとプロストライカーを貸したところ、「今までで一番面白いサッカーゲーム」と言われた。超感激で涙が溢れんばかりでした。　（埼玉・タダヒコ・19）

◆GGの調子のよさ狂喜乱舞。だがGGエコーはまるで鰯。このままでは「エコー・ザ・サーディン」の異名を取ること間違いなし。（熊本・ミツヒロ・17）

◆〝老人会〟があるのなら、女の子の会も作ってほしいなあ。みんながMDを始めたきっかけとハマっている理由を知りたい！　（群馬・ヨウコ・19）

※愛知県の野村雅人さんは編集部まで住所をお知らせください。

Illustration City 第2部

山形県・古関江津子・24歳

以前紹介記事中に掲載された4コマ漫画「ダンジョンマスオさん」が意外に好評で、描いた人も喜んでました。

Dungeon Master II scull keep

三重県・墓掘り人・19歳

福岡県・皇帝ハニーZ・19歳

シリーズ唯一のお笑いキャラ（？）アダムは、「Ⅲ」ではどんな活躍を見せてくれるんだろうね。ククク。

BARE KNUCKLE Ⅲ

いつのまにやらお懐かしゲームになってしまった「ダライアスⅡ」。今ならン百円でおつりがくる店も！

DARIUS II

ギョーカイ！ゲームに！いいたい放題!!

●お正月用に大勢で遊べるゲームを買おうと思ったんですが、タップ対応で、ゲーム初心者でも遊べるソフトは「コラムスIII」と「MEGAQ」ぐらいしかないんですね。テーブルゲームも麻雀ゲームばかり。もっとラインナップを充実させてください。

ところで、サンプラザ中野さんが考案した「テンペスト」というボードゲームを知っていますか？　正四面体のコマを使った、4人用のオセロみたいなものですが、ぜひタップ対応でメガドラに移植してほしいなあ。

（静岡県・シャロム）

●「V.R.」や「タントアール」の移植もいいですが、「ガントレット」のように昔のアーケード作品移植もどんどんやってほしいです。近年のゲームのような派手さはありませんが、アイデアやゲームバランスのよいものが多く、個性的なゲームがたくさんありました。特にナムコやセガなどの名作ゲームはほしいところ。個人的には「ラリーX」を希望しています。

（東京都・諸橋豊・19歳）

●今、留学のためアメリカに来ています。確かにセガの人気はたいしたものです。まずゲームショップで気づくのは商品の陳列。セガ関連商品が一番目立つ位置にあるというのはやはり嬉しいものです。中でもソニックの人気はかなりのもの。テーマ曲がドリカムによるものだというのは日本では有名な（？）話ですが、アメリカで彼らは当然無名。しかしソニックの作曲者と言えば、それでもう〝Oh!〟という声が上がります。また興味深いのが「ガンスター　ヒーローズ」。こちらの雑誌の評価では他を抑えてトップ。いいゲームは万国共通であることを実感しました。

その他、カセットでは「アラジン」や「ストIIプラス」、「モータルコンバット」（ストIIを追い抜くほどの人気）、それにスポーツものが人気のようでCDのほうは「ナイトトラップ」の流れを汲むものが多く発売され、SEGA-CDユーザーが少し羨ましいです。

（三重県・杉本哲也）

●「リーサルエンフォーサーズ」はとても面白かったです。やっぱりガンシューティングはコントロールパッドでやるものではないと思います。そこで、この「ザ・ジャスティファイヤー」に対応するゲームを、コナミさんに限らずどこのメーカーさんでもいいから出してほしいと思います。

（愛知県・前原和幸・19歳）

●ゲームでなんと言っても納得できないのはゲームのコンティニュー制限である。ボロボロになりながらもやっとのことでラスボスの所にたどり着いたものの、あまりの強さに一撃でゲームオーバー。あの長時間の苦労は何だったのか。ここまできて最初からやり直すなんてうんざりだ。「おまえがヌルい（下手）からだ」と言われるかもしれないが、先のことを心配しながらセコセコと点稼ぎやライフUPをするのは、ゲーム本来の楽しみとは違うと思うぞ。難度が高いのは構わないが、心おきなく続けさせてくれないゲームは許せん！

（東京都・鈴木裕浩）

●セガよ、「ギアアダプタ」を作ってくれ。GGのソフトをメガドラで動かすための。GGはマークIIIとあまり変わらないのだからできるはずだ。自分の部屋でGGソフトを遊ぶ時、わざわざ小さなディスプレイでゲームするのはバカらしい。またこれがあれば、GGを持たない人もソフトを買う可能性が出てくるから、市場が拡大するではないか。そうは思わないか、メガドライバー諸君！

（東京都・こうもり・19歳）

●2年くらい前、兄がソニックをやっていて、面白そうだったので遊んでみたら私のほうが上手かったことからそのままメガドラプレイヤーになりました。今ではソニックのファンとしてグッズを集めています。BEメガを読んでいるとスーファミに対する意見がよくでてきます。確かに「ぷよぷよ」が移植されたのはちょっぴり悲しかったけど、スーファミにはない何かがメガドラにはあると思うので、その個性を生かしたソフトを出していってほしいと思います。

（愛知県・ソニックの彼女・20歳）

千葉県・N〝由鷹が好き〟M

このイラストが届いたのは確かに1月上旬。でも掲載できるのは早くても翌月。月刊誌って不便だね。

埼玉県・安部直之・14歳

世はまさにエコロジー。はたしてゲームなんかやってていいの……、いえ、な、なんでもないです。

東京都・ポール舵井・19歳

ゲーム画面の絵柄とは趣を異にするフォーレン。実際、軍用アンドロイドってたら、こんなもんだろな。

埼玉県・滝川ひろみ

こらムズって、クニ天（「クニちゃんのゲーム天国」の略）の中のひとつでしょ？　う〜ん？（おいおい）

君の声がMDを変える！MEGA-USER'S VOICEにハガキを

UER'S VOICEはユーザーの声を伝えるコーナーです。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り。ハードやソフト、メーカー（開発担当者）やライターなどに言いたい意見や希望を送ってください。また「論」は毎月テーマを決めて意見を募集しています。熱い声を待ってます。

びーぷるランドへの投稿は……

◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なお〝びーぷるランド〟採用者全員（ひとことfrom BEEPleを除く）に図書券（500円分）を、抽選で3名にお好みソフト（'94年2月末までに発売されたもの）を差し上げます。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク（株）『BEEP！メガドライブ』編集部
（○○○○○コーナー）係まで

＊住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

ソフトプレゼント当選者

三重県・杉本哲也
東京都・塚越　晃
埼玉県・阿部直之

2月号のゴメンナサイ

●P.42「アフターハルマゲドン外伝エクリプス」の紹介記事中、一部の写真が入れ替わっていました。

遊星セガ STADIUM

PRESENTED BY SEGA

ハガキがだんだん集まるようになってきて、担当としてもようやく一息なのよねん。

創刊3号

あなたのためにおしえてあ・げ・る　コーナー

困った時のセガスタだのみ

●実はどうしても聞いてほしい話があります。メガドライブ2を買って、家の人からゲーム専用に古いテレビをもらったのですが、そのテレビには「ビデオ端子」なるものがありません。どうしたらよいのでしょうか？

(兵庫県・ああっスバル様)

●年末にMD2を買いました。今は「ぷよぷよ」をやってます。ところで「3×3 EYES」はどうやったら手に入るのでしょうか？なじみのファミ○ンショップでもなかなか取り寄せてもらえません。ちなみに「3×3 EYES」が手に入れば、俺はMEGA-CDの本体をすぐに買いに行きます。

(兵庫県・水星のりぼん)

●ゲームギアの画面が写らなくなったのでバラしたところ、画面の後ろの小さな蛍光灯が切れていました。修理の仕方を教えて!!

(兵庫県・白夜を切り裂く…)

竹　年末年始はみんなハードを買ってくれたんだねぇ。嬉(うれ)しいよ、ホントに。では、順にお答えします。ビデオ端子のないTVにMD2を接続するには、「RFスイッチ」(税別2,000円)が必要です。MD用とMD2用は別々なので気をつけてね。次に「3×3 EYES」ですが、これに限らずセガから発売されているソフトで入手できないものがあれば、お客さま相談センターに問い合わせてみてください。在庫があれば通信販売で対応できます（ただし定価販売だよ）。その他の手段としては、BEメガなどに広告が出ている通信販売を利用する手もありますよね。最後にGGの故障の件ですが、自分でバラしちゃダメだよ(笑)。故障に気づいたら、すぐにお客様相談センター(TEL 0120-012235)に問い合わせてみて!!　どうすればいいか教えてくれるから。

MDソフトを個人的に全部持っている竹ちゃんの

MD名作劇場

サイバーボール

'90・7・17／6,000円／セガ

このコラムでは、毎月渋いソフトを紹介していくぞ。記念すべき第1回は「サイバーボール」だ！（最近のMDユーザーは知るまい）だいたいアメフトってのは初心者にはなかなか理解しづらいもので困ったものだ。そこで、アメフトを徹底的に簡略化し、しかも選手をロボットにしてSFチックな設定を持ってくることで、初めての人にも面白さがわかるように工夫したのがこのゲームなのだ。私もこれのおかげでアメフトゲーが遊べるようになった。中古ならば安く売ってるし、けっこう面白いぞ。当方モデム対戦経験あり…。

GOOD!

イ・ラ・ス・ト

静岡県・湖乃悟狼
他のページではよく投稿してくれる湖乃悟狼君。ネタのセンスもなかなかですな。

栃木県・地球BAKA
こんなCMだったら驚く。でもこの作者は女の子。ペンネームがらしくないぞ。

千葉県・なぜCMにスレイは～
コメントと後向きの絵で、なんだか物悲しくなってしまう。シリーズ完結に涙！

好評だったら連載!してもいいな… コミックSEGA

「作画」by 広報竹崎

●わが家でも会社でもあっという間にMDはコードレスパッドを装備してしまったのだ。便利だ!!

ドカ
バキ

●最近のSEGAの商品で1番のヒットだと思うのは「PS」でも「夢見館」でもなく、「セガ・コードレスパッド」では？以前から新型ワンダーメガのパッドがうらやましくて仕方がなかったもんねー。

ポイント①
TVから離れてあそべるので眼が疲れにくい

ポイント②
遊んでいる前を通りぬけることができる

前をとおるな

でも、こーゆーこともあるよね

●最近会社で流行のゲームは、「グレーテスト・ヘビーウェイツ」というGENESISのボクシングゲーム(日本でも出るといいネ)、「Jリーグプロストライカー完全版」、そしていよいよ発売間近の「V.R.」の3タイトルだ。

●「V.R.」は開発したAM2研のメンバーがすごいタイムを出してしまったので、ヘボい私はとても挑戦できないよ。

ホエホエ～～

この記録を破るのはBEXがを読んでる君たちだ!!

だから私はジェフなのだ

がんばれリティー!!

プロストライカー完全版

リティー以外のシュートが入らない…

ところで…
来月からSEGAのジョイジョイテレフォンとBEXがジョイントするかも!?

その第1弾として、「V.R.」に関する質問を大募集するゾ!! 質問はハガキでもいいし、お楽しみダイアル(03-5380-8600)に録音してもOKなのだ。代表的な質問には開発者が自ら4月1日のジョイテレで答えるぞっ!!

プレゼントもあるヨ★

@しかし…コミックになってないヨ、ホント…。打ち切りか、来月もつづくか…??

@ハガキのバアイは セガスタまでおくってください ↵

またまたラジオ関西 558 KHz「ハートフルステーション」の収録スタジオにおじゃまして、今年の抱負を聞いたぞ。良い子はもちろん土曜23：00〜24：00もチェックだ！

年末年始はデロデロっと過ごした林原めぐみ嬢の

電脳文化猫娘

今年の目標はマイペース!?

──年末年始はどう過ごしていましたか？

林原　年末に、うちで鍋パーティーをやりまして。さらにコラムス対決をしたんですけど、圧勝ですね林原の（笑）。みんな「ぷよぷよ」とかは知ってても、コラムスははじめてで、私が鍋の支度をしてる時に練習してたんですよ。で、鍋も食べ終わり、「あー、食った食った、後はコラムス対決ぅ!!」みたいな。すごく楽しかった。

──やっぱり圧勝ですか。

林原　圧勝でしたね。でもね、だんだんみんなもうまくなってきて、けっきょくコツさえつかんでしまえば、あれはすぐできるようになっちゃうでしょ？　「ぷよぷよ」はわりと連鎖っていう技が必要だけど、「コラムス」は相手に落すわけじゃないから、ただ消していって、たまにジャマをする。だから、むしろ「ぷよぷよ」よりも入りやすいのかもしれないですね。

──初詣なんかは？

林原　ちょっとだけ。正月は実家もこっちだから、お休み中はもうデロデロっという毎日で……。

──去年の仕事を振り返っていかがでしたか？

林原　今、この「ハートフルステーション」は120回超えてるんですけど、81回目の時にセガさんがいらしたんですよね。その時のテープをこの間たまたま家で聞いて、「来週からはなんとセガの人が来るらしい」とか言ってて（笑）。セガさんと知り合ってそんなにたってないんですけど、１年でゲームに関して見方とか捉え方が全然変わりましたね〜。「ソニック」とか「ぷよぷよ」とか、わりと頭を使わなくていいものから入って、結果的にはいまだにそういうゲームが好きなんですけど（笑）。ゲームの番組にも進出するようになって、「１年たらずでいいのかオイオイ」っていう感じ。

──今年はどんなことをやってみたいですか？

林原　これやりたい、あれやりたいっていうのはあまりないんです。ただ、縁を大事にしたいなと思ってます。ゲームの雑誌でコーナー持つっていうのも縁だし、そういうのを１個１個大切にしたい。サラッと「じゃあまたお仕事一緒にしましょう」→「絶対だな、ホントだな!?」みたいな業界挨拶ってあるじゃないですか。そういうのじゃなくて、仕事に限らず、縁を見落とさないようにしたいなと思います。で、一応新番組で１月16日からフジテレビ系のハウス食品劇場で「７つの海のティコ」という番組で私が主役をやらせていただくことになりました。シャチの名前がティコっていうんですけど、シャチと話のできる女の子が、光鯨というのを求めて７つの海を冒険するという話なんです。なにしろ私はイルカ、クジラ類が大好きなもので、アフレコ決まったとたんに水族館に見に行き、「ティコ、ティコ」なんて、ティコでもないのに呼んでみたり。ものすごい意気込んでがんばるつもりなので。後、唯一やりたいっていうのが、ファンの方をいい意味で裏切って行きたい。おや？　こんなとこにも林原が!!　みたいな。もしかしたらっていうような仕事をチョコチョコとマイペースでやっていきたいなと思っています。

こんなコーナーがいいとか、こんなことやってほしいとか。例えばゲームセンターに行って、ファンの人と対決とか、セガの広報に行ったり、開発にインタビューしてくれというのも面白いと思うし。無理なことはともかく、要望をどんどん送ってくださいね。　（林原めぐみ）

初公開!?　これがビデオマガジンだ！

'94年期待の新作として「V.R.」「ベア・ナックルIII」他、サードパーティーの作品も多数紹介。パッケージもリニューアルされたぞ。

見た人しか見たことがない伝説の「セガビデオマガジン」。これはセガが毎月ショップの店頭デモ用に制作している、新作情報満載のプロモビデオだ。一応、店頭でしか見れないものだが、それにしては内容が充実しすぎ！　特に１月号は新春大放談と題し、林原めぐみ嬢とバーチャリアン渡辺浩弐氏のおしゃべりも収録されている。ほしかったら、どんどん「遊星セガスタ」にハガキを送れ！

時間は短いが、なかなか面白い会話が楽しめるぞ。

企画とネタ募集

●「電脳文化猫娘」これをやってほしい！
●４コママンガ、イラスト
●教えてセガのエラい人
●MDソフトを個人的に全部持ってる広報・竹ちゃんに質問
●ゲーム業界「その後どう？」
●サターン（仮）にはこんなゲームがいいんじゃない!?
●私、セガの味方です

などなど。新企画でもここにある企画の投稿でもOK。採用者には抽選で５名にセガビデオマガジン最新号を差し上げます。

いろいろなあて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町３-42-３
ソフトバンク（株）　BEEP！メガドライブ
「セガスタ○○○○」係まで

誌面ジャック!! メガドラサードパーティー やりたい放題

TECMOの巻

テクモスーパーNBAバスケットボール

まいどぉ！　おっと思わず営業口調になってしまったぜ。さて、この不況と言われて久しい昨今、皆様いかがお過ごしでしょうか？

さ～て、テクモが放つ次なる新作はズバリ「テクモスーパーNBAバスケットボール」。長いタイトルでゴメンなさい。これは以前にSFCで発売したものを最新のデータに入れ替え、かつバージョンアップさせた新年度版なのだ。前作（SFC版ね）にはいなかったマジックのオニール（女装してバスケしてるCMのデカいやつ）や、チャールズ・バークレー（ブタキムチのCMは有名）はもちろん、もう引退しちゃった、あの伝説の男もゲスト出演しているぞ。これはNBAフリークならずとも、ぜひチェックしていただきたい。言い忘れたが全28チーム及び選手は実名で登場する。つまり、この日本で最新の（と言っても過言ではないだろう、ウム）NBA公認本格派バスケットボールゲーム、それがこの「スーパーNBAバスケ」ってワケだね。

また今回はキャラクターのグラフィックパターンもより細かく再現され、より本物に近づいた。さらにインスタントリプレイ機能も搭載され、カッコよくダンクを決めた快感を何度でも再生できるようになったぞ！

遊び方もプレシーズン、シーズン、オールスターと好みに応じて選択できる。シーズンゲームではひいきのチーム（ブルズにサンズにロケッツ…その他）で優勝を目指そう。また選手個人の記録もちゃんとセーブされるので、得点王を狙ってもよし。

プレイ感覚は前作と一緒だから、SFCで遊んだ人でも大丈夫。初めてのメガドラユーザーにも超オススメの「テクモスーパーNBAバスケットボール」は3月4日発売予定で8,900円(税別)だよ。巷でも話題沸騰のNBA。今年の秋の開幕戦は日本で行われるので、再びブームに火がつくこと間違いなしだ。今からゲームで予習しておけば、デカい顔ができると思うぞ。「NBAのことなんかわかんないよ～ん」という人でも、ゲームをプレイしながら自然と選手名を覚えられるって寸法だ。これもNBA公認（くどい）を得ているからこそなんだ。また、選手データ画面では能力値とともに選手の顔写真までついてくる。ただPLAYするだけじゃなく、選手名鑑としても楽しめる。こんなお買得なゲームソフトを買い逃す手はありませんぜ、旦那ぁ。期待して待っててね。それではまた。

（テクモ 片野）

エレクトロニック・アーツ・ビクターの巻

✖タイタンのゲーム広報担当

まずは訂正から。前回このコーナーに登場した際のタイトルが、「フロリクスから来た広報担当者」になっていましたが、これは編集部側の誤植で、正しくは「フロリクス8から来た広報担当」が正解です。大森望氏、川又千秋氏ほか全国1億3000万人のディッキーズな皆さんには、大変ご迷惑をおかけしました（一部ウソ）。

ここで話はがらっと変わる。

いまだに、いわゆる世間一般からは、テレビゲームは攻撃されることが多い。しかし、ここで私は声を大にして言わせてもらおう。

「テレビゲームは悪くない！」

あーこれこれそこの人、喜ぶのはちと早い。問題はプレイヤーと社会にあるのだから。

いちばんわかりやすい例としては「テレビゲームばかりしているから成績が下がった」というのがあるが、野球だろうとサッカーだろうと音楽だろうとオナニーだろうと、そればっかしやっていて勉強をちーともしなければ、成績が下がるのは至極当然ではないか。

しかし、このようにテレビゲームが社会から非難される背景には、実は、日本古来からの儒教思想の影響てぇモノがある。この思想は極端に煮詰めると

「楽しいこと＝悪いこと」

という思想である。これは大昔に幕府がより民衆の生産性を上げるための方便として導入したものだが、現在に至るまでその名残を引きずっているのである。ひと昔前のスポ根漫画に見る「特訓」などがそのいい例だ。

でも…これはよく考えるとすげーヘンだ。同じ結果が得られるなら、誰だって苦しいよりは楽しいほうがいいに決まっている。

しかし、いくらここで一生懸命ブーたれてみても、今んとこ社会がそーなんだからしようがない。わたしゃ未来の快楽主義者達に賭けるだあよ。

結局、現状において、テレビゲームを悪者扱いさせないためには、プレイヤーの皆さん1人1人のバランス感覚が必要だってこったね。

そこで結論。

「ゲームは1日○時間！」

マルの中には好きな数字を入れましょう。

（EAビクター／谷本）

【誌面ジャック大歓迎！】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面を提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックを希望するメーカーさんは(→)

コーナー！ SCENE 18

店頭で見たことがあるかもしれないけど、「セガビデオマガジン」がけっこう評判がいい。毎月変わるこのビデオにはセガはもちろん、サードパーティーのゲームが満載。雑誌では確認できない〝動き〟もチェックできるから、機会があったらお店をのぞいてみよう。

ヴァージンゲームの巻

お待たせしてごめんなさい！

出すぞ〜、出すぞ〜と言いながら１年間、ソフトを出さなかった狼少年ヴァージンゲーム。でも、ようやく出ます。

7-UPのイメージキャラクター「スポット」が主人公のアクションゲーム「クールスポット」。主人公のクネクネした動きが何とも魅力的でユニークなゲームです。

このクールスポットを第１弾に、今年こそはたくさんゲームを出すぞ〜なんて言っているうちに、もう２月。１年の12分の１がすぎてしまったわけで、今年もがんばらないと'93年の二の舞いになりそうですね。サターンの登場などますます楽しみなメガドラの市場。ヴァージンゲームもいいソフトを出すようにがんばるので、ぜひ応援してくださいね。（カサ）

Valuable Information & Communication VIC TOKAIの巻

おかげさまで「バトルマニア大吟醸」ご好評いただいておりますが、「近所のおもちゃ屋で売ってねえ」とか「チラシもポスターも残ってない」とか、おしかりの言葉もしばしば。おもちゃ屋で売ってないのは大鳥居のせいではございませんが、全国１千万玩具店のうち、「大吟醸」を売ってない12店になりかわり、お詫び申し上げます。ごめんよ。

そのか〜しと言っちゃあ何ですが、ポスターやチラシだったら、営業のハセガワ君あてに「ポスターくれないと死んでしまう」とか手紙を送ると、たぶん、くれると思います。でも、あんまし残ってないからわからんか。ちょっと聞いてみるから待ってて。……………えと、「あんまりないけど、いいよ」だって。

ところで、「ぬりえ」大賞も決定しました。ファンクラブの方、会報楽しみにしててね。ファンクラブでない方、入会申し込むと、得です。

さて今度、GGで「スクラッチ・ゴルフ」なるソフトを出します。ゴルフゲームです。当然か。

今月は宣伝いっぱいしたなあ。よしよし。

メガの人（仮題） さく・西村単車

トホホッ
ポロッ
アッ
UFO
スーパー
墓
ゴーッ
ムギュッ

編集担当者まで気楽に依頼してください。なお、ジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方は責任を負いかねますので、ご了承ください（笑）。

誌面ジャック!! サードパーティーやりたい放題「TENGENの巻」特別編

SPECIAL

TENGEN おたよりくらぶ

テンゲンのことなら何でも知ってる、何でも知りたいテンゲン通・テンゲン王、BEテンゲンを目指す、あなたのためのページです。

第二回 ドラゴンズリベンジ大会 おとな編

2月号で大好評(!?)の「第1回大会」。実は、その直後2回目も開催されていたのです。しかも恐るべき人体実験(?)を兼ねて……。そこで、テンゲンでは、前大会で獲得した貴重なページを惜しみなく使って、急きょ読者の皆さんに公開することを決定しました。

テンゲン側逆転サヨナラ勝利で劇的に幕を閉じたかに思えた第1回大会。とその時、「うちのマニュアルの〈使用上の注意〉最終項目について、この機会に実験してみよう！ 仕事ってホンット辛(つら)いよなぁ、さぁ、実験、実験！ 早いとこ終わらしちゃおうよ！」と、嬉しそうな社員Aが登場。この一言で〝実験〟が始まった……。ちなみに最終項目とは「お酒を飲んでプレイするのはやめよう！」です。実物を確認してみてね！

【ルール】各選手それぞれワンボールで戦う。第1ラウンドは飲まずにプレイしそれ以降、各自グラス一杯のお酒を飲みほしてから次のプレイへ。酔う前と酔った後の得点で実験結果を出す。

【おちゃめな出場選手たち】

酔うとコワイぞ・横山、日本酒大好き・高橋、えらいんだぞ・天内(以上テンゲン)、OLIX光治、品行方正・Giイチ、ウソツキ編集者H（以上BEメガ編集部）

〈宴…もとい、実験を終えて〉

第4ラウンド終了までに、缶ビールとウイスキー数本がカラになり、みんな(カメラマンまでもが)顔はサル、の単なる酔っ払い野郎達に……。結果、酔って加減が分からず台を揺(ゆ)らしすぎたTILT野郎Y氏がいるかと思えば、逆に、驚くほどの高得点を記録し、「おいおい、それじゃあこれからは飲んでからゲームしろよ」と言われる人まで(誰？)、いやぁ、結局人それぞれという当たり前の結果が出るべくして出たのでした。ちゃんちゃん。あ、でもお酒は20歳になってからだよん。

次回はデビスカップ大会だ……とはいかないみたい。だって、編集部の人がやりたがらないんだもん。ぐすん。第3回大会、もしくはデビスカップ大会がぜひ見たいぞ、というそんなあなた!! おハガキ待ってます。「テンゲン頑張れ！ 編集部の人の心を動かそう実行委員会」係まで。

でもね、お酒を飲んでプレイするのはなるべくさけようネ!!

第1回終了直後。見よ！ この真剣な目つき、整った机の上！

30分経過。白黒だが、実は手前の彼はまっかっか。目つきもひじょ〜うにあやしい…。

…と思ったとたん、いきなり魔女ダーゼルにKISS♡。「しらふ禁止」の文字もイカす。

終了後の荒れた机の上（最初の写真と比較してみよう！）。空きっ腹で飲んだためつぶれた者も……。みんな！ むちゃ飲みはやめよう、もうオトナなんだから…。

ご愛顧感謝クイズ ABOUT TENGEN

もうすぐバレンタインデー。用もないのにドキドキしながら、遅くまで学校や会社に残っていたり、ミョーに個人行動ばかりとってしまう日がまたやって来ますね。そこで、ジャジャ〜ン!! このコーナーを読んでくれたみんなに感謝を込めて（それと、先月号のテンゲンの要求実現をかねて)、プレゼントクイズ！ 次の4枚の写真のうちTENGENと関係ないのは？ 正解者の中から抽選で、オリジナルオーサムポッサム愛のチョコレート(クランチバー)セットを2名、10名にはステッカー＆バッジセットをテンゲンよりプレゼント！ 必ずこのページの感想や、テンゲンに対する質問などを書き添えて、右の宛先の「テンゲンチョコくれクイズ」係まで。

N美ちゃん　オーサムくん　ダーゼルちゃん　A子ちゃん

3/25 V・V発売決定!!

言わずと知れたスゴイシューティング「V・V」が出るぞぉ〜!!

やって爽快！ ストレス解消、疲れた身体にこの1本！「スラップ」で涙した方。「V・V」で鼻水も出しちゃえっ!!

INFORMATION

こういう所なんです。テンゲンって。でも、みんなやる時はやるんだよ。もちろん仕事ね。

なるか連続掲載？ テンゲンに関することなら何でもOK！ 皆さんからのお手紙・イラストお待ちしてます。掲載されたあかつきには、オリジナルグッズを差し上げます。

さぁ、みんなっ、チャンスは自分でつかむのよ!!

ハガキのあてさき
〒103
東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)
BEEP／メガドライブ編集部
「やりたい放題テンゲンの巻」
○○コーナー係まで

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集 (株)ソニック

WINTER CES ‼おるすばん企画‼ OL日記・ソニ通マニア大増量‼

社長以下４名がWINTER CESに出張中のため、やりたい放題しているOL岡田で〜す。イラストがグッと上手になった「はりねずみ」ちゃん、私は本当は25歳です(笑)。

栗原ちゃん、取説の誤植探しなんてしなくていいからねッ！

６月号（５月８日発売）では、「ボウイにはコイツをくっつけたい」特集をしたいと思います。エリス姫はもちろん、サラでもシーラでもOK。

一言コメントをそえて「ソニ通ボウイ係」に２月の末日までに送ってね！

千葉県　栗原章

秋田県　はりねずみ

千葉県　本名だすぞ栗原

埼玉県　羽条麻子

神奈川県　まっきぃ〜

♥年賀状ありがとう♥

東京都　LIES

埼玉県　Y子おたけ

大阪府　Bee！ブラボー800

☆マイキャラ自慢のおハガキも大募集！だよ〜☆

愛知県　佐藤いずみ

愛知県　三谷真司

東京都　LIES

愛知県　佐藤いずみ

お◆ハ◆ガ◆キ◆大◆募◆集

……というワケで、メインの出演者が海外出張中のためイラストにスペース大開放。来月からは、いつものソニ通に戻るから、おハガキいっぱいくださいね。イラストやゲームの感想、そして最近ひっそりしている格言コーナーにも愛のおハガキをお待ちしております。ゲームのマニュアルへの意見や感想も、取説OL岡田までお送りください。ヨロシク☆

おたよりのあて先　東京都中央区日本橋浜町３－42－３
ソフトバンク㈱BEEP！メガドライブ編集部
ソニック通信係

SEGA専門店 サ★ンタ 全商品税込!!

鮮明な画像は サンタのS端子ユニット

大好評発売中

商品	価格
S－01(MD1用)	3,500円
S－02(MD2用)	3,500円
Sケーブル (1.5m)	800円
オーディオコード (1.5m)	400円
ヘッドフォンコード (1.0m)	400円

※S端子の取扱い店募集中

1. バーチャレーシングとかんずめは楽しそう!!
2. S端子付きテレビには、サンタのS端子ユニット。究極のおすすめ品だ!!
3. 超特価コーナーに注目!

郵便振替番号　東京5-708150(有)サンタ

商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

☎ 03-3258-9051[代表]

●サンタの住所が変わりました●

〒101東京都千代田区鍛冶町2-3-1神田高野ビル

※商品はすべて新品です。

※新作ソフトは発売日にお届けします。

●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配送になります)

●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

MD新作コーナー

商品	発売日	価格
龍虎の拳		5,500円
デビルコース	1/21	6,200円
幽遊白書外伝	1/28	5,800円
NFLプロフットボール'94	2/4	7,000円
デビスカップ	2/10	5,500円
ウインターオリンピック	2/11	5,500円
エターナルチャンピオンズ	2/18	6,200円
Sベースボール2020	2/18	6,300円
クールスポット	2/18	4,300円
エアーマネージメント2	2/18	9,600円
ワイアラエの奇蹟	2/25	6,200円
信長の野望・覇王伝	2/25	9,600円
ターミネーター2	2/25	6,200円
真・女神転生	2/25	5,500円
ハイパーダンク	3/4	6,200円
テクモNBAバスケ	3/4	6,300円
クレヨンしんちゃん	3/11	6,200円
ガントレット再販	3/18	5,500円
ベアナックルIII	3/18	5,500円
バーチャレーシング	3/18	7,000円
バンパイヤーキラー	3/18	5,500円
V.V(ヴィ・ファイブ)	3/25	5,500円

超特価コーナー

商品	価格
ブロックアウト	500円
メガトラックス	700円
太平記	300円
サンダーフォックス	500円
ゴーストバスターズ	500円
モンスターワールドIII	500円
ファステスト1	500円
グラナダ	700円
モンスターレア	300円
ジュエルマスター	500円
ポピュラス	700円
ファンタジア	500円
サンダーフォースIV	1,000円
シャドーダンサー	700円
ギャラクシーフォースII	1,000円
スパイダーマン	700円
忍者武雷伝説	1,000円
ドナルドダック	1,000円
スプラッターハウスII	1,800円
スプラッターハウスIII	1,800円
三国志列伝	500円

商品	価格
ああ播磨灘	2,800円
アウトラン	3,800円
アウトラン2019	5,800円
蒼き狼と白き牝鹿(ジンギスカン)	6,800円
アークスオデッセイ	3,000円
アドバンスド大戦略	3,000円
アトミックロボキッド	2,000円
アリシアドラグーン	4,800円
アローフラッシュ	2,000円
アンデッドライン	4,800円
イースIII	4,800円
インセクターX	1,000円
ヴァーミリオン	1,000円
ヴァリスIII	2,800円
ウィザードオブイモータル	3,000円
ヴィクセン357	5,800円
ウィプラッシュ	1,500円
ヴェリテックス	2,000円
ヴォルフォード	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円
ウルトラマン	1,500円
エアロ・ザ・アクロバット	5,500円
エイリアンストーム	2,000円
A列車で行こう	1,000円
エクスランザー	2,800円
エグザイル	3,800円
エコーザドルフィン	4,700円
SDヴァリス	2,800円
F1サーカスMD	2,800円
NBAバスケット	3,800円
NBAプレイオフ	3,800円
LHXアタックチョッパー	3,800円
エレメンタルマスター	3,000円
オーサムポッサム	4,800円
カース	1,500円
カメレオンキッド	2,000円
ガイアレス	2,800円
火激	2,500円
餓狼伝説	3,800円
ガンスターヒーローズ	4,600円
キリングゲームショー	2,000円
究極タイガー	2,000円
キングオブザモンスターズ	4,600円
キングコロッサス	2,000円
キングサーモン	2,000円
空牙	3,800円
クラックダウン	2,000円
クライング	2,000円
グランドスラム	4,500円
クルーボール	2,800円
クールドバスター	4,800円
グレイランサー	5,200円
ゲイングランド	2,000円
コラムス	2,000円
コラムスIII	4,600円
ゴールデンアックスII	2,800円
ゴールデンアックスIII	2,800円
サイドポケット	5,500円
サイオブレード	2,800円
サンダーフォースIII	3,000円
サンダープロレスリング列伝	2,000円
三国志II	2,000円
三国志III	8,000円
斬～夜叉円舞曲	1,800円
紫禁城	2,000円
G-LOC	2,800円
シーザーの野望II	4,800円
Jチャンピオンサッカー	3,000円
ジェームスボンドII	1,000円
Jリーグプロストライカー	3,000円
Jリーグプロ完全版	6,200円
シャドーオブザビースト	2,000円
シャイニング&ザダクネス	2,000円
シャイニングフォース	2,000円
シャイニングフォースII	6,200円
ジャンクション	2,000円
ジャングルストライク	4,800円
雀皇登龍門	4,600円
上海III	4,000円
JUJU伝説	3,000円
ジュラシックパーク	4,600円
ジョーダンVSバード	2,800円
ジョーモンタナF	2,000円
ジョーモンタナII	2,000円
ジノーグ	2,800円
修羅の門	2,800円
スーパーH・Q	3,800円
スーパー忍II	3,000円
スーパーモナコGP	2,000円
スーパーモナコGPII	2,800円
スノーブラザーズ	2,800円
スペースハリアII	3,000円
スライムワールド	3,800円
スティールタロンズ	4,600円
ストームロード	2,000円
ストリートスマート	3,000円
ストIIダッシュプラス	5,800円
スーパーエアウルフ	3,000円
スーパーハイドライト	2,000円
スタークルーザー	2,800円
スピードボール2	4,000円
スペースインベーダー	1,500円
ゼロウイング	2,000円
セイントソード	2,000円
戦場の狼II	2,800円
ゾウゾウゾウ	3,000円
ソニックI	2,000円
ソニックスピンボール	4,600円
ソーサルキングダム	3,800円
大航海時代	6,000円
太閤立志伝	7,000円
ダイナブラザーズ2	6,200円
ダブルドラゴンII	2,000円
ダイナマイトデューク	3,000円
大魔界村	3,000円
ターボアウトラン	3,600円
タスクフォースEX	3,000円
タズマニア	2,800円
ダライアスII	2,800円
ダーウイン4081	2,000円
ダーナ	2,000円
チェルノブ	3,800円
チキチキボーイズ	2,000円
ちびまる子ちゃん	2,800円
ツインクルテール	4,800円
TMNT I	3,800円
TMNT II	6,200円
デンジャラスシード	2,800円
テクモワールドカップ	2,800円
デビッドRバスケットボール	2,000円
トッププロゴルフ	2,000円
トッププロゴルフII	3,000円
トージャム&アール	1,000円
ドラゴンズリベンジ	5,500円
ドリームチームUSA	3,800円
ドッジ弾平	2,600円
中島悟のF1ヒーロー	2,000円
中島F1グランプリ	2,000円
中島スーパーライセンス	4,800円
熱血ドッジサッカー編	2,800円
信長の野望	2,800円
パチンコクーニャン	4,800円
バッドオーメン	2,800円
バッドマンリターンズ	2,800円
バトルトード	2,800円
バトルゴルファー唯	1,500円
バトレイバー	4,800円
バハムート戦記	2,000円
バーニングフォース	2,800円
パワーモンガー	2,000円
PGAゴルフ2	3,000円
ビーストウォリアーズ	3,800円
ひょっこりひょうたん島	1,000円
ファンタシースターIV	6,200円
プロフットボール	2,000円
プロホッケー	2,000円
ふしぎの海のナディア	4,800円
ファイヤムスタング	3,000円
フェリオス	1,500円
ぷよぷよ	3,300円
フラッシュバック	5,600円
フリントストーン	2,800円
ブルーアルマナック	2,800円
ヘビーユニット	2,000円
ペーパーボーイ	3,800円
ベアナックル	2,000円
ベアナックルII	2,800円
ヘルファイヤー	2,000円
ペブルビーチの波濤	4,800円
北斗の拳	2,000円
ボナンザブラザース	1,500円
ホリフィールドボクシング	2,000円
ボールジャックス	3,000円
マスターオブモンスター	2,000円
マスターズゴルフ	2,800円
まじかるタルるートくん	2,600円
まじかるハット	1,000円
マジンサーガ	2,800円
マスターオブウェポン	2,800円
マーベルランド	2,800円
魔物ハンター妖子	1,800円
港のトレイジア	2,000円
ミッキーマウス	3,000円
ミッキー&ドナルド	3,000円
ミッドナイトレジスタンス	2,800円
ミュータントリーグ	2,000円
武者アレスタ	4,500円
夢幻戦士ヴァリス	3,800円
ムーンウォーカー	2,000円
メガロマニア	2,800円
メタルファング	4,600円
ヨーロッパ戦線	9,000円
乱世の覇者	5,900円
ランドストーカー	2,800円
雷電伝説	3,000円
リーサルエンフォーサーズMD	7,000円
ルナーク	3,000円
レッスルボール	4,300円
レッスルウォー	2,800円
レンタヒーロー	2,000円
ロイヤルブラッド	6,800円
ロケットナイトアドベンチャーズ	3,800円
ロードラッシュ	3,000円
ロードラッシュII	3,800円
ロードブラスターズ	2,800円
ローリングサンダーII	2,000円
ワードナーの森	2,000円
ワニワニワールド	2,000円

ワンダーメガ2 ☎ (おまけソフト付)

商品	価格
6Bパッド	2,000円
クラスタースティックE'S	2,000円
ビデオ入力コードI	800円
ACアダプター	1,200円
ステレオDINコード	1,600円
セガマウス	3,500円
RFII	1,600円
XMD3	4,900円
メガコマンダー	2,200円
セガタップ	2,500円
6Bパッド達人	2,700円
メガドライブII	10,500円
ファイタースティックMD	3,200円
アスキーパッドMD6	2,400円
CPSスティック	7,000円
フレッシュクリーナ	2,500円
コードレスパッドセット	3,500円
コードレスパッド	2,500円
ワンダーメガ用コントロールパッド	2,400円
ワンダーメガ用デコーダー	7,800円

メガCD新作コーナー　メガCDII 22,000円

商品	発売日	価格
いしいひさいちの大政界	1/28	5,500円
マイクロコズム	2/末	6,200円
ゲームのかんずめ1	3/18	2,800円
ゲームのかんずめ2	3/18	2,800円
ウイングコマンダー	3/25	5,500円
AX101	3/25	5,500円
ぽっぷるメイル	4/1	5,500円

商品	価格
アイルロード	5,500円
アフターバーナーIII	4,800円
アルシャーク	6,200円
アルスラーン戦記	5,500円
Aランクサンダー	4,800円
アークスI,II,III	4,800円
アーネストエバンス	2,000円
アネット再び	4,800円
CDウイニングポスト	3,800円
ウルフチャイルド	3,000円
江川のプロ野球CD	3,800円
オルゴール	5,400円
ぎゃんぶらぁ2	3,800円
クイズスクランブル	1,500円
クラシックディスク(4ソフト入)	2,200円
元朝秘史(ジンギスカン)	3,800円
コズミック・ファンタジー	2,000円
サード・ワールド・ウォー	5,500円
サイボーグ009	4,800円
3×3アイズ	3,800円
サンダーストームFX	2,000円
シムアース	2,000円
シュバルツシルト	3,800円
シルキーリップ	3,800円
シルフィード	6,200円
ジャガーXJ	3,000円
雀豪ワールドカップ	5,800円
CD三国志3	4,800円
スイッチ	2,800円
戦国伝承 12/28	6,000円
ソニックCD	4,800円
ソルフィース	2,000円
ダーク・ウィザード	4,600円
ダイナミックカントリークラブ	3,800円
タイムギャル (CD付)	3,800円
天舞メガCD	1,000円
デトネイター・オーガン	2,000円
デス・ブリンガー	4,800円
デバステイター	3,000円
天下布武	2,800円
電忍アレスタ	2,800円
ナイトトラップ	6,200円
忍者ウォリアーズ(CD付)	3,000円
ノスタルジア	2,000円
バックアップRAM	4,600円
バリアーム	3,800円
ブラックホールアサルト(CD付)	2,000円
フェイエリア	2,800円
ブライ	4,800円
プリンスオブペルシャ	1,500円
プロ野球CD	3,000円
ファイナルファイト	2,000円
ヘビーノバ	2,000円
マイトアンドマジックIII	4,600円
夢見館の物語	5,500円
ライズオブザドラゴン	2,000円
らんま1/2	3,800円
LUNAR	2,800円
ロードブラスターFX	5,500円
ワンダードッグ	1,500円
笑うせぇるすまん	2,000円

ゲーム・ギア 10,000円

商品	価格
チューナーパック	9,500円
バッテリーパック	4,800円
ビックウィンドー	1,800円
カーアダプター	2,500円
AVケーブル	800円
対戦ケーブル	1,000円
GGプラスワン	11,500円

500円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球

1,800円コーナー
ドラゴンクリスタル
斬ギア

2,000円コーナー
アウトラン
アーリエル
ウディーポップ
エターナルレジェンド
がんばれゴルビー
サイキックワールド
自己中心派
オリンピックゴールド
ジョーモンタナF
ファンタジーゾーン
ペンゴ
コラムス
好牌
レミングス

2,300円コーナー
ウインブルドン
クニちゃんのゲーム天国II
紫禁城
シャダムクルセイダー
チャックロック
ドナルドダック
バット&パター
ハレーウォーズ
バンパイア
ぷよぷよ
ベアナックル
ポップブレーカー
琉球
ドラえもん
GG忍II
ウルティメイトサッカー
ジュラシックパーク
ソニック&テイル
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ソニックII
ベアナックルII
まじかるタルるート
ミッキークリスタル
モナコGPII
好牌2
GGリーグ
対戦型大戦略

2,600円コーナー
アレスタII

3,300円コーナー
シャイニングフォース外伝
シャイニングフォース外伝II

3,700円コーナー
魔導物語

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。

商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAX でのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051　受付10:00～19:30)●書留の場合はおつりのないようにお願いします。●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

AM二研が贈るセガの最新超話題作

バーチャレーシング & バーチャファイター

AM R&D DEPT.#2

VIRTUA SERIES SPECIAL

アーケードの体感ゲームシリーズや「V.R.」などの名作を生み出してきたセガの第二AM研究開発部ことAM二研がいま熱い!! 最新技術を駆使して作られた超話題作2本を徹底紹介だ!!

家庭用機最強の移植大作

Virtua Racing V.R.

●セガ●3月18日発売予定●9,800円
●RAC●16M+DSP●2人対戦プレイあり

大ヒットした3Dポリゴンレースがメガドラで登場/最新DSP搭載で移植も完璧。

「バーチャレーシング」は1992年に発表された業務用3Dレースゲームだ。実車に基(もと)づいた細かなデータやポリゴンを使ったなめらかな動き、4つの視点を選べるバーチャボタンなど当時の最新CG技術がふんだんに利用され、ゲームセンターでは現在もロングヒットを続けている。高性能DSPを搭載して実現したメガドラ移植超大作の魅力にググッと迫るぞ!

高性能DSPを搭載したポリゴンレースの名作の完全解説と全コース攻略!!

P.66➡

超進化した究極の格闘ゲーム

Virtua Fighter

●セガ●好評稼働中●ACT●業務用ゲーム
●2,225,000円(スーパーメガロタイプ)

格闘ゲームはここまで進化した!! 大ヒット中の3D対戦格闘ゲームを徹底紹介。

「バーチャレーシング」でも使われたグラフィックエンジンMODEL1(モデル)を使ったバーチャシリーズ第2弾。プレイヤーは用意された8人の格闘家から1人を選び、各流派の達人と闘っていくのだ。人間の動きをシミュレートした画期的な3Dポリゴン格闘ゲームとして現在好評稼働中。AM二研のロゴも堂々と入り、早くもシリーズ化の話もある超大作だ。

全キャラクターのポイントと各キャラの隠し必殺技を大公開!!

P.70➡

V.R. Virtua Racing

バーチャレーシング

高性能DSP搭載により超高速バトルを実現！究極のレースゲームがメガドライブで甦る!!

体感ゲームの開発部門であるAM二研が一昨年発表したバーチャシリーズ第１弾が、この「バーチャレーシング」だ。今回発売されるMD版は、専用DSPをカートリッジに組み込んだからこそできた作品。AM二研が直々に開発も手掛けているだけに移植度も高いぞ。

昨年７月にセガで行われたMD版「バーチャレーシング」の発表からはや７カ月……。ついにMD版のROMが完成した!! 発売も３月18日に決定したということで、今回はもう一度MD版の詳細なスペックを紹介することにしよう。コースデータや基本仕様に関しては、業務用のデータを完全に移植してあるのは以前に伝えたとおり。ポリゴン表示数は業務用機と比べると劣るのはしかたがないが、実際にプレイしてみると違和感はまったくなく、サウンドやボイス関係も高いレベルで移植されている。MD版にはフリーランや、2P対戦といった新たなモードも追加され、オプション設定などオリジナル要素も増えているぞ。

「V.R.」のスゴさは、写真を見るよりも動いている画面を見るのが一番。超高速でポリゴンが描き換えられている様は圧巻の一言だぞ。

メガドラ版「V.R.」に用意された多彩なモードを徹底紹介!!

セレクトモード画面では、選んだ部分がグルグルと回転しながら拡大する。DSPを搭載しているからこそ、これだけなめらかに動くのだ。

Virtua Racing

アーケード版「V.R.」を完全移植！

業務用「V.R.」を完全移植したゲームモード。制限時間内にチェックポイントを通過し、計５周を走り切れば完走となる。選べるコースは３種類、どのコースも16台のアザーカー（敵車）が登場する。

ゲームをスタートさせるとコースセレクト画面に切り替わる。Aボタンを押してCボタンで決定すれば自車はマニュアル仕様（通常はオートマ）になるぞ。キャンセルはBボタン。

制限時間内に各コースに用意されたチェックポイントを通過できない場合は、即ゲームオーバーとなる。計５周を走り切れば、MD版だけにあるリプレイ機能が楽しめる（P.68参照）。

Free Run

敵車、タイムなしで走り放題

じっくりとコースを攻略したい場合は、フリーランを選ぼう。周回数は５、10、15、20周の４種類。敵車が出てこないので、ベストラインを走れるのが良い。

2Players VS.

２画面上下分割で対戦!!

人間同士で競い合う対戦モード。１Ｐ側は赤、２Ｐ側は青の車を操作し、決められた周回数を競う。タイム制限、後続車有利などのルールはなし。

フリーランにあったコースとトランスミッションの選択に加え、タイヤのグリップ力で５段階のハンディキャップをつけることが可能。

画面が２分割されているため、背景表示がカットされている部分もあるが、違和感はない。１Ｐ、２Ｐとも視点は自由に切り換えられる。

Records

最速ラップをぬりかえろ！

３つのレベルに分かれた各コースごとに、最速レコード（１～24位まで）と最速ラップが記録される。ただし、電源を切ると記録は初期値に戻る。

RANK	NAME	TIME	VR MODE
1st	TAK	3'12"88	
2nd	NAG	3'13"43	
3rd	MAT	3'13"96	
4th	O.H	3'14"88	
5th	RYU	3'15"12	
6th	HSB	3'15"93	

FASTEST LAP: O.H 0'41"26

24位まで記録されるのはウレシイが、バッテリーバックアップがないのはちょっと残念なところ。右側のVR MODEは、どのバーチャ視点で一番長く走っていたのかを示している。

Options

ゲームの難易度設定やサウンド・ボイス関係、パッドのボタン設定などはここで変更することができる。３Ｂ、６Ｂパッドの切り換えも自動だ。

効果音やBGMを聞きたいのならココ。MD版のサウンドはオリジナルの雰囲気をうまく伝えている。

パッドのボタン配置は６種類のパターン＋エディットにより自由に設定が可能だ。

４つの「バーチャ視点」も完全再現！

リアルタイムで３Ｄ処理されているため業務用にあった４つの視点切り換えも完全に移植されてる。初期設定はバーチャ２だが、走りやすさでバーチャ３、臨場感ではバーチャ１かな？

BEGINNER COURSE 〈初級コース〉

BIG FOREST

コースデータ
●コース全長：3.52km
●スタート時の残りタイム：80～65秒

ゲーセンで最も多くのプレイヤーに走られ、親しまれているコース。ライン取りさえバッチリ合えば、アクセル全開で走れるぞ!!

初心者用の基本的な練習コース

BIG FOREST（ビッグフォレスト）は、森林に囲まれた超高速サーキット。初めてこのコースを走る人でも、アーチブリッジを抜けた後のS字と最終コーナーさえ注意すれば完走することはそう難しくはないはず。ただ1位で完走したいのなら、この2つのコーナーをブレーキを踏まず（アクセルワークで）走り切るテクニックが必要となってくる。1周を40秒以内で抜けることが最初のカベとなるだろう。業務用にもあった観覧車なども見ることができるので、余裕のある人は見どころをチェックしながら走るのもいいかも。なお、ここのピットはただの飾りなので、クラッシュしても入る必要はないぞ。

初級コースはピットスタート。ピットクルーがタイヤ交換を終えたら、レース開始だ。この時点から視点切り替えが可能。

森林に左右を囲まれたメインストレートをグングン加速し、コーナー入口で300km/hオーバーに。視点4がオススメだ。

最初のカーブを全速で突っきる。コーナーに入ってからハンドルを切ると外側にふくらんでしまうので、操作は早めに。

最初のC.P.（チェックポイント）を通過。この先にある、アーチブリッジへと入るコーナーは要注意。クラッシュしやすい。

初めて走るドライバーがよくクラッシュするのが、アーチブリッジの入口付近。自車のマシンが派手に空中を舞っている。

第2のC.P.を通過後に待ちかまえているS字コーナー。いったんアウト側のパンクに寄ってから、直線的に駆け抜けよう。

マシンを長くスライドさせすぎると、タイヤグリップの限界を超えて即スピンとなる。視点1のスピンはとにかくハデ!!

S字の次に難関と言える最終コーナーは、右手に見える観覧車が目印。ちなみに対戦プレイでは、観覧車がカットされる。

スタートグリッドを越えれば1周目通過だ。左のピットレーンに入れば、ピットクルー達はいちおう作業をしてくれるぞ。

初級コースはココも見たい!!

アーチブリッジ

スタートしてしばらく進んだ先にある、オレンジ色の鉄橋。ちなみにこの橋の色はタイリングという手法を使って描き出されている。

ポリゴン馬

最終コーナーのイン側にいる、2頭の黒い馬さん。普通に走っていると気がつかないが、スピンしたり逆走したりするとわかるはず。

観覧車

初級コースで一番知られているのがこの観覧車。最終コーナーのアウト側で見ることができる。観覧車のとなりにはパイレーツもある。

AM二研直伝　初級コース攻略法

このコースはコーナーの進入角度がすべてです。アクセルはほぼ全開。まずはコーナー手前から早めにハンドルを切ること、コーナリング中はマシンをスライドさせながらカウンターを当てること（パッドを左右どちらかに入れっぱなしにするのではなく、チョンチョンと押す感じ）を覚えましょう。S字コーナーは、切り返しのところで一瞬だけアクセルを離せば意外と走りやすいですよ。

AM2 AM R&D DEPT.#2

FASTEST LAP 0'37"13

V.R. Virtua Racing CHECK POINT 1

DSP搭載だからこそできる500ポリゴンのパワーを体験

メガドラ版「V.R.」は、カートリッジに特殊高速演算チップ（以下DSP）搭載により秒間7,500※ポリゴン表示を可能にしている。リアルタイムでデータを立体計算して生み出される「V.R.」の世界は、ひたすらリアル。視点切り替えや逆走といった、従来のレースゲームにない新しい遊び方をぜひとも楽しんでもらいたい。このへんはハードとソフトを同時に開発できるセガならではだ。

※1秒間15フレーム（コマ）描画で1フレームあたり500ポリゴン。

誰もが一度はやりたくなるリバース走行（逆走）。普通のプレイだと時間制限があるので、フリー走行で逆走してみるのがよい。

ピットの中をのぞいてみたところ。残念ながらピットクルーの姿は見えないようだ。障害物に当たると、跳ね返されるぞ。

視点1はドライバーズアイと呼ばれており、最もドライバーの視点に近い位置からコースを見た視点になる。迫力はピカイチ。

MEDIUM COURSE 〈中級コース〉

BAY BRIDGE

コースデータ
●コース全長：3.22km
●スタート時の残りタイム：80～65秒

海べりに作られたサーキットで、トンネルや立体交差などの仕掛けもいっぱい。見た目の美しさでは一番と評判のコースなのだ。

最も美しく最もテクニカルなコース

セガの開発スタッフが「一番難しいコースかも」と語るのが中級コースことBAY BRIDGE。このコースの特徴は、他のコースに比べてコース幅が狭く、かつRのきついコーナーが多いということ。スピンする敵車もよく見られ、速く走るためには「いつ、どこで速度を落とせばいいのか」が重要になってくる。完走するためには、常に慎重な操作が必要だが、トンネルや立体交差など見どころも多く、敵車との抜きつ抜かれつのデッドヒートも楽しめるため、人気も一番高い。カットされるのではと心配されていた、風車やポリゴン牛がバッチリ再現されているのも、ウレシイところだ。

ゴールデンゲート風の吊り橋の入口からスタート。視点４で通ると迫ってくる橋の大きさに圧倒される。眺めも美しい。

左手にヤシの木が見えたら、すぐ目の前にトンネルが。トンネル内部にはネオンなどの細かいディティールも見てとれる。

視点４でトンネル内部を走ると、山の部分は表示されなくなる。入口と出口付近は一瞬視界が消えるので、要注意だ。

トンネルを抜けてもひたすらアクセルは全開。右手に広がる海が美しい。突然現れる「左カーブあり」の標識には要注意。

業務用でも有名な風車。この先でコースが二股に分かれているが、右側を進むのが正解だ。この近くにポリゴン牛もいる。

２車線しかない狭いカーブを、右手にそってまわっていく。左手にある「右カーブあり」の標識には当たり判定がないぞ。

左手に高いカベがそびえたつ複合Ｓ字コーナー。最後のカーブはブレーキングが必要。ここでよく敵車がスピンしている。

再び二股に分かれたコースを右手に曲がる（左手は遮断機でふさがれて進めない）と、迫力の立体交差が待っているぞ。

立体交差の下をくぐった後は、ゴールラインに向けてひたすらアクセル全開。登り坂になっているため、視界はやや悪い。

中級コースはココも見たい!!

ポリゴン牛

風車が見えるコースの近くにいる牛さん。視点１で近づいてみると、その細かなディティールに驚かされるだろう。牛は２頭いるぞ。

風車

中級コースと言えばこの風車。羽根部分がクルクルと回ることはないけど、とりあえずリバース走行で真後ろを見てみるのもいいかも。

「MILES」看板

これはほとんど隠しイベントに近いもの。通常は走らないような場所に、この看板は立っているぞ。ヒントは立体交差の影にアリ、だ。

AM二研直伝 中級コース攻略法

風車を抜けてしばらく走った後（２番目のC.P.を抜けた先）に用意された右カーブからＳ字につながるところが最大の難所です。減速ポイントを見つけないと、コースアウトしてしまうでしょう。ブレーキを踏むと確実にタイム減にひびくので、どこでアクセルをゆるめるのかを覚えてください。全体的に道幅が狭く、難易度もかなり高いので、いかに慎重かつ的確に走り抜けるかが重要です。

AM R&D DEPT.#2

FASTEST LAP 0'37"66

V.R. Virtua Racing CHECK POINT 2

メガドラ版だけのオリジナル Replayモードでコースを研究

メガドラ版「V.R.」には、業務用にはないオリジナル部分がいくつか入っている。そのひとつが、このReplayモードだ。これは「Virtua Racing」モードで完走すると、プレイヤーが走った５周ぶんの走行データをそのままトレースして見ることができるようになっているのだ。視点切り換えは２つ用意されているが、特に使えるのは真上から見た視点。コースどりの参考になるぞ。

制限時間内に５周を走りきると、ネームエントリー画面が出た後に自分の走りをリプレイで見るかどうかを聞いてくるぞ。

リプレイ中の視点その１。各コーナーの中央から自車を追っている。自車は一瞬でカメラの前を駆け抜けるが、迫力は満点だ。

リプレイ中の視点その２。常に自車の真上から見おろすトップビューの画面になる。自分がどんなコースどりをしたかわかる。

EXPERT COURSE 〈上級コース〉

ACROPOLIS

コースデータ
●コース全長：4.54km
●スタート時の残りタイム：80〜65秒

海岸沿いや山中を走り抜ける上級者向けのコース。クラッシュするとカウルが壊れ、自車の性能も落ちるというシビアなコースだ。

山あり海ありの地中海風高速コース

上級コースと言うものの、高速テクニカルサーキットとしてデザインされているため、走りやすさは中級コースよりも上。走り慣れればブレーキをほとんど使わずに走れるので、初級コースをマスターした人の次のステップにオススメだ。ただし、山中に入る手前にあるヘアピンカーブは、すべてのドライバーにとっての難所となるはず。ブレーキングポイントを見誤ると、あっという間にコーナーの外側へコースアウトするハメになるだろう。また、ここではクラッシュすると、カウルが徐々に壊れ、最高速が落ちていくのにも注意したい。破損箇所はピットに入れば直せるぞ。

全車がグリッド上に並んでスタート。ちなみに、オプションの難易度を変えると、残りタイムと敵車の速さが変わるぞ。

スタート直後はゆるやかな右カーブが続く。全速で走ることもできるが、敵車には要注意。スリップストリームを使え!!

山あいを抜けると、突然視界が開けて青い海が右手に広がる(ヨットあり)。このへんもアクセル全開でバリバリ走れるぞ。

最初のC.P.を通過。左手の丘にはギリシア神殿風の建築物を望むことができる。ここも最高速でブッチぎるしかないっ!!

これが噂の「SONIC」看板。はじめのうちは減速しないと抜けられないだろうが、うまく進入すればほぼ全速で抜けられる。

上級コース最大の難所が、このヘアピンカーブ。スローイン・ファーストアウトの基本を守ってコーナリングするべし。

ヘアピンカーブを抜けると、第2のC.P.が見えてくる。対向車と一瞬すれ違うことができるが、よそ見は禁物だ。

山岳の中に突入。最初のカーブは要注意だが、コース幅をめいっぱい利用すれば、直線的に走ることができるはずだ。

長い山岳地帯を抜けて1周クリア。右手にはヨットハーバー、左手にはピットレーンが。カウルの損傷もチェックしたい。

上級コースはココも見たい!!

ポリゴン犬

ヘアピンカーブのアウト側、エスケープゾーンにいる黒い犬さん。ウワサでは、近づくとワンワンとカワイク吠えるらしいのだが……。

「SONIC」看板

中級コースに「MILES」の看板があるように、この上級コースには「SONIC」の看板がある。もともとの業務用では「7 SEAS」だった。

ポリゴン羊

ちょっとわかりにくいけど、山岳地帯の左側にいる。メガドラ版「V.R.」にはこの他にもたくさんのポリゴン動物が隠されているぞ。

AM二研直伝 上級コース攻略法

ヘアピンカーブの手前にある「SONIC」看板前のコーナーと、ヘアピンカーブをどう抜けるかがポイントになります。この上級コースで速く走りたいのなら、マニュアルミッションの車を選んでエンジンブレーキを使うのが一番。最大の難関のヘアピンは、入り口の手前で7速から一気に5速まで落とした後、シフトアップしながらコーナーを曲がるのがベスト。他は全速で走れます。

AM R&D DEPT.#2

FASTEST LAP 0'48"40

V.R. Virtua Racing CHECK POINT 3

アーケード版のデータを完全再現!! 実車をもとにしたドライブ感覚

通常、業務用ゲームの移植版は容量などの関係から多くのデータやパラメータがカットされる。ところが、今回の「V.R.」に関しては、自車の性能データ、コースの起伏といった操作感覚に関わる部分のデータはすべて業務用と同じものが取り入れられている。ちなみに、アザーカーは、オプションの難易度設定をハードにすれば、最高速度が数%ずつ上がり、ブレーキングポイントも、より巧みに減速するように設定されている(イージーならその逆で、コーナー手前から早く減速するとのこと)。なお2P対戦で設定できるハンディキャップは、グリップ力が変化するようになっているのだが、だいたい〝2〟くらいが業務用のグリップ力に近いそうだ。また、アザーカーは、1台50〜60ポリゴンで構成されているらしいぞ。

レース中は16台の敵車がすべて別のパラメータで計算されながら走っている。性格づけもされているなんてスゴイ。

最高速を伸ばす高等テク、スリップストリームも業務用同様に再現されている。自動車工学に関してのデータも完全移植!

Virtua Fighter
バーチャファイター

ゲームセンターで大ヒット中 超リアル3D格闘ゲーム

秒間18万ポリゴン表示という卓越した性能を持つMODEL 1が生み出した「バーチャファイター」。驚異の3Dバトルを体験しよう!!

8人のバーチャ戦士の隠された必殺技を大公開!!

リアルタイム演算のポリゴン処理により、完全な3D空間を構築した最新CG格闘ゲーム「バーチャファイター(以下、V.F.)」。ポリゴンならではのなめらかな動き、異なるアングルからのリプレイ機能などなど、従来からあった格闘ゲームの概念を根本から塗り替えた衝撃作として現在ゲーセンで話題を呼んでいる…というのはご存知のとおり。そこで今回は、「V.F.」の基礎知識&全キャラの隠し必殺技コマンドを掲載することにした。これでキミの戦いはさらに奥が深くなるはず。

PLAYER SELECT 1P JEFFRY VS 2P WOLF

選べるキャラクターは全部で8人。同キャラ対戦では2P側の服の色が変わるようになっている。キミはどのキャラを選ぶ?

HOW TO PLAY(通常技コマンド一覧表)

P…パンチ/K…キック/G…ガード
➡…レバーを入れる/⇨…レバーを短く入れる/+…同時押し

	技名	出し方
パンチ系	上段パンチ	P
	下段パンチ	しゃがんでP
	肘打ち	⇨P
	小ジャンプパンチ	⇧P
キック系	上段キック	K
	下段キック	しゃがんでK
	中段キック	⬊K
	トーキック	⇩K
	小ジャンプキック	⇧K
	ジャンプ蹴り上げ	⬈K
	膝蹴り	⇨K
	ジャンプ後ろ蹴り	ジャンプ中に⇦K

接近戦は、スキがなく連続技につなげられるパンチ攻撃で、中距離戦は、威力のあるキック攻撃で攻めるのが基本だ。上段・下段ガードも、それぞれ防げる技、防げない技があることを覚えておこう。また、一部のキャラにはここに載せた通常技コマンドが使えない点に注意したい。

上段パンチ / 下段パンチ / 肘打ち / 小ジャンプパンチ / 上段キック / 下段キック / 中段キック / トーキック / 小ジャンプキック / ジャンプ蹴り上げ / 膝蹴り / ジャンプ後ろ蹴り

AKIRA アキラ

WINNER

流派 八極拳
得意技 打撃技

旧日本軍が盗み出した八極拳の極意を基に完成した、究極武術の唯一の使い手。ひとつひとつの技のモーションは遅いが威力は抜群で、必殺技もスキが少なく強力なものばかり。反面、投げ技やコンビネーション攻撃のバリエーションが少ないのが短所。攻めキャラなので使いこなせば最強かも!?

1	連環腿	⇨⇨K
2	裡門頂肘	⇨⇨P
3	猛虎硬爬山	⬇⇨P
4	倒身搜腿	⇦P

JACKY ジャッキー

WINNER

流派 截拳道
得意技 回し蹴り系

インディーカーのレース中に巻き込まれた事故が、仕組まれた陰謀であることを知り、その原因追究とリハビリを兼ねて闘い続けている若きレーサー。トリッキーなコンビネーション攻撃が得意。

1	スピニング・バックナックル	⇦P
2	エルボー・スピンキック	⇨PK
3	スピニング・アームキック	⬅PK
4	ネックブリーカードロップ	⇨⇨P
5	サマーソルトキック	⇗K

Virtua Fighter 上達への道 TECHNIQUE

通常技以外にも「V.F.」には様々な特殊技が用意されている。ここに載せたテクニックを使えば、相手の大技をガードした後に連続技を叩き込むといった高度な戦いも可能だ。特に重要なのが、間合いを詰めるテクニック。起き上がりの攻防も、逃げか、反撃かといった読みがポイントとなるぞ。

POINT 1 投げ技を覚えろ

ある一定の間合いまで近づけば、相手を投げることができる。ただし、相手がしゃがんでいると通常は投げられない(特殊な投げ技は除く)。相手の向きによって投げ方も変わるぞ。

投げ技
P+G

POINT 2 間合いを詰めるテク

使うキャラの得意な間合いで戦うために多用するのが移動系のコマンド。間合いを詰めるクイックフォワードは必須テク。

	技名	出し方
1	走る	⇨➡
2	クイックフォワード	⇨⇨
3	クイックバック	⇦⇦

※コマンド技はすべてプレイヤーキャラが右向きの時のものです。

JEFFRY ジェフリー

WINNER

流派　パンクラチオン
得意技　投げ技

凶悪な人食い鮫に船を壊された漁師。モーションは全キャラ中一番遅いが、一撃必殺の大技を数多く持つため一発逆転の可能性を常に秘めている。しゃがんでいる相手はアイアンクローでトドメ。

	技名	出し方
1	パワースラム	⇨P
2	エルボーアッパー	⇨⇨PP
3	パワーボム	⬁P+K+G
4	アイアンクロー	⇩P
5	トーキックハンマー	⇩KP

WOLF ウルフ

WINNER

流派　プロレス
得意技　投げ技　遠隔攻撃

デビュー以来無敵を誇る、インディアンの血筋を引く怪力プロレスラー。通常技はややスキがあるものの、威力は高く、投げ技に関しては全キャラ中トップクラス。隠された投げ技がまだあるぞ。

	技名	出し方
1	ボディスラム	⇨P
2	アックス・ラリアット	⇨⇨P
3	ダブルアーム・スープレックス	⬁P+K+G
4	ショルダーアタック	⬅➡P
5	ソニックアッパー	⬃P

KAGE カゲ

WINNER

流派　葉隠流柔術
得意技　投げ技　遠隔攻撃

母を連れ去り、忍者である父を殺した秘密組織を破壊するために世界をめぐり闘う柔術使い。パワーはないが、身軽さと技の華麗さでは右に出る者はいない。中〜遠距離からの攻撃も得意とする。

	技名	出し方
1	水車蹴り	⬂K
2	弧延落	⇦P
3	影霞	⇦⇨P
4	流影脚	⇨⇨K
5	回転地擂り脚	⬁⇩⬀K

SARAH サラ

WINNER

流派　截拳道
得意技　肘膝系連続攻撃

兄であるジャッキーの事故を調査中、組織に捕らえられ、催眠術によって兄を抹殺するために鍛えられた。兄と同じ格闘スタイルだが、足技系を得意としているのが大きな違い。初心者向けか!?

	技名	出し方
1	ダブルジョイントバッド	⇨PK
2	イリュージョン・キック	⬉KK
3	コンボ・ライジングニー	PPPK
4	ネックブリーカードロップ	⇨⇨P
5	サマーソルトキック	⬂K

LAU ラウ

WINNER

流派　虎燕拳
得意技　打撃技

世界一の料理人であり、最強の武闘家と言われている拳法の使い手。小柄ながらも通常技の切れ味は抜群で、威力もある。技が少ないため慣れが必要だが、オールマイティーに戦えるのが強み。

	技名	出し方
1	旋風牙	K+G
2	転身巴咽掌	⇦⇨P
3	連環転身脚	PPPK
4	斜上掌	⬉P
5	斜下掌	⬃P

PAI パイ

WINNER

流派　燕青拳
得意技　迎撃技

香港のアクションスター。家庭を犠牲にしてまで理想を求めた父ラウを憎み、闘いを挑む。全キャラ中最も体が小柄だが、持前の素早さを生かせばどのキャラとも対等以上に戦える万能キャラだ。

	技名	出し方
1	旋風牙	K+G
2	燕旋擺柳	⇦P
3	連環転身脚	PPPK
4	旋風燕陣	⬅➡P
5	天地頭落	⇨⇩P

POINT 3 ダウンしている間に攻撃

大技や投げ技で相手をダウンさせたのち、すかさず飛び込んで追加ダメージを与える特殊技。相手との間合いやキャラによって攻撃方法は変わる。ラウの踏みつけは迫力ものだぞ！

ダウンした相手を攻撃

⇧P

POINT 4 起き上がりの攻防について

ダウンさせられた場合、相手側はたいてい起き上がりを狙って次の攻撃を仕掛けてくる。反撃か緊急回避かは状況次第。

	技名	出し方
1	横転起き上がり	GGG
2	後方起き上がり	⬅
3	起き上がりキック	KKK

POINT 5 コンビネーション技を覚えろ

コマンドの先行入力で出せるお手軽な連続技。ガードされても後ろに追いやることができるのはおトクだ。キャラによっては（パイなど）最後のキックを下段攻撃にすることが可能。

コンビネーションパンチ

PP

(2)パンチ・サイドキック

PPK(PK)

開発終了記念

V.R.開発スタッフインタビュー

VIRTUA RACING FOR MD VIRSION PRODUCING STAFF INTERVIEW

苦闘の末に完成した「V.R.」の開発秘話を公開。キャンペーンビデオも登場するぞ。

最初は別のゲームになりそうで怖かった(笑)

——開発当初の状況というのはいかがでしたか?

服部■一昨年('92年)のクリスマスの日に、1回、ミーティングをやったんですよ。その時に、業務用の「バーチャレーシング」の何を、どこを移植しようかってことや、新たな要素を話し合ったんです。何をポリゴンでやるかとか、車はスプライトでやるかとか…。で、その当時から、DSP使おうっていうのは、もう決まってたんですね。

永田■決まっても、開発用のボードがなかったね。だから、性能に関して、まったくもって未知で。普通、メガドライブだったら、スプライトが何枚とか、スクロール面が何枚ってありますよね。色がどうこうと。でも、何もわからない。で、ペーパー上のものを見ると、言い方は悪いですけど「何、これ(笑)」っていう。結果的には(表示系は)オールポリゴンにはなりましたけど、当時は、車はやっぱりスプライトでしかできないなぁとかね。で、始めは彼らもAM二研でなくて、他の部のコンシューマー部隊の人間だったから、メガドライブを何年もやってきた人として、「3コースじゃダメでしょう」とか「5分で終わっちゃうよ」とかいう話を中心にしてましたね。

松浦■僕なんかは、とにかく当時、メガドラで何ポリゴン出せるのか全然分からなかったから、とりあえず元の業務用のデータを使って、ポリゴンを削って落としていくっていう作業ばっかりやってたんですよ。で、メガドラじゃ、1回描画するのに100とか200とかっていうポリゴン数しか出ないとかっていう噂が流れてきて(笑)。

永田■ちなみに、元の業務用は1秒に30フレーム(コマ)描画で、1フレーム6,000ポリゴン。秒間でいくと18万ポリゴン出してるからね。

松浦■「これは、もう車はポリゴンじゃ描けないな」と思いながらやってたんですけど、実際に開発用のボードができてきて、いざ、動かしてみたら、結構、動いちゃったんです(笑)。

掘■意外とハードが速かったんですね(笑)。

——ところで、みんなから言われるバックアップなんですか……?

永田■何か、私がウソばっかりついてましたからね(笑)。言ったことの、本当、半分ぐらいしか実現していないんで、本当に申し訳ないんですけど。彼らも含めて、当然、今の流れとしてバックアップはあったほうが絶対いいっていうのはわかっているんですよね。で、当初バックアップは、つけようかなとは進んでいたんですけれど……、実際問題、コスト的な問題で、どうしても、DSPつけたり、外部のRAMをつけたりで、通常の16メガのカートリッジに比べてかなり高くなってるんですよ。で、去年の9月ぐらいには、やめようという結論を出したんです。

広報■価格面に関して補足しますと、今のバックアップのないバージョンを普通に価格設定してみると、12,800円という、MD2の本体価格と同じ値段になってしまうんですよ。結局利益部分を削って、9,800円で出すことに決まりましたが、正直なところバックアップがついてたら、13,800、14,800円ということになりかねないんで、何とか1万円を切りたかったことをご理解をいただければ。

——操作がアナログ対応しなかったことについてはどうなんでしょうか?

永田■これも実際問題、処理系がどれぐらい重くなるかっていうのが全然見えなかった部分があったせいなんですよ。要はアナログだとデジタルよりもプログラムが少し増えるわけなんですが、当時はプログラムがたった1行増えることに対しても、すごくナーバスになってたんですよ。それで、少しでも高速化するほうを優先するために、不安要素は省こうという方針で進めてたもので……、そこで外しちゃったんです。

——コースも最終的に3コースでしたが、これは?

服部■はじめ、6月、7月ぐらいまで、「新コースを入れようか、どうしようか」って言ってたんだけども、結局、容量がとんでもないってことがわかって。

掘■最初のコースを入れた時点で、「これはヤバイ(笑)」とか言ってたもの。

松浦■それと、スケジュールの問題もありましたね。業務用の「バーチャレーシング」で使ってないコースっていうのがあるんですが、それを入れようかっていう話もあったけど、「やっぱり、容量的に足りないし、容量を増やすと、24メガで、またコストが上がっちゃうや」っていう話になって、新コースの話はヤメになったんです。

——当初言われていたグランプリモードやライブモードも同じような理由で……?

永田■そうですね、結局は容量的な問題で、3コースしかできないというのが最大の理由だったんですが、それならば3コースをキッチリしたものに仕上げて、ベストなもので勝負しようということになったんです。で、キッチリ作れば、必ずユーザーの方も受け入れてくれると信じてましたし。

——今回の製品には、AM二研のロゴが入ってますが、この後の作品は何か具体的に考えていらっしゃいますか?

永田■この後、一応、また、ポリゴン系のものをやってようかなあというのは考えています。実際今、基礎研究では動いてますけどね。このDSPを使うか、使わないかは、ちょっとわからないんですけれど……。

——オリジナル?

永田■オリジナルじゃないですね。お話できないのが、ちょっと申し訳ないですけど(笑)。

——ここはぜひ見てほしいという部分は?

松浦■とりあえず、業務用のものと比べて、コースデータ的に劣るものは、まったくないと思っていますし、迫力という点では、むしろ、こっちのほうがあるんじゃないかと自負してますので(笑)、やはりそこらへんを。

掘■僕はやっぱり2Pプレイができたことと、完走後のリプレイですね。特に僕なんかは、最初は全然遊べない別のゲームになりそうで怖かったから(笑)。ちゃんと遊べるものになって、2Pもできたのがうれしいですね。

永田■あと、冒頭のポリゴンのセガロゴや、業務用にいない隠し動物なども見てほしいですね。動物は初級に3つ、上級に2ついますので、フリーランとかでトロトロ走るなりして確認してください。やっぱりお堅いゲームなので、ちょっとした遊び部分も楽しんでほしいですね。

——開発を終わられての感想は?

永田■そうですね。実際、当初は混成メンバーでスタートして、開発ボードもない時期が3~4カ月も続いた中で、彼らのような優秀なスタッフがよく我慢してやってくれたことに感謝したいですね。ホント、僕なんか企画という立場で指揮してただけで、何もしてないようなものですから(笑)。グラフィックなり、プログラムなり、ゲームへの評価は、彼らにしてやってほしいですね。

——最後にユーザーの方にメッセージを。

永田■そうですね、この「バーチャレーシング」っていうのは、ちょっと大げさかもしれないけど、5~6年前からあった、従来のスクロール型のレースゲームのシステムを破ったという気がします。ポリゴンゲームって、トロいとか、何か、操作性が悪いっていうイメージがあるでしょう。そういう意味では、そういうのを打破できたかなと思うんですよ。だから、他の機種のユーザーの方にも、1度は触るなり、見るなりしてほしいなぁと思いますね。こういうドライブゲームもあるんだよっていうことをね。最近はCPUのパワーもドンドンとハイパーになってきてますからね。そういう意味では、ぜひともメガドライブでここまで頑張ってるというものを、より多くの人に見てほしいです。

SVP SEGA VIRTUA PROCESSOR

これが今回のDSPのロゴマーク。今後採用はあるか?

AM2 AM R&D DEPT.#2 STAFF

副部長 永田浩一氏
本誌ではおなじみの永田氏。AM二研の副部長にして、今回のメガドラ版「V.R.」の企画を統括。スタッフへの気遣いを忘れない様は、好印象だ。

メインプログラム 服部隆一氏
メインCPUのコントロールプログラムを担当。3つのCPUをいかに高速にムダなく使うかに苦労したとのこと。代表作は「ミッキー&ドナルド」など。

DSP担当 堀修氏
今回の「バーチャレーシング」の心臓部ともいえるDSPを担当。ポリゴナイザーの描画関係全般は彼の苦労による。代表作は、「ドッジ弾平」など。

グラフィックデザイナー 松浦稔氏
今回はグラフィック関係全般を担当。代表作は多く、「フォッゴットンワールズ」「アドバンスド大戦略」「クライング」などのグラフィックを担当。

【全国一斉V.R.DAY実施のお知らせ!】3月18日についに発売されるメガドラ版「V.R.(バーチャレーシング)」は、2月27日から店頭予約を全国一斉に開始。当日は「全国一斉V.R.DAY」として、全国の主要約4,000店にて「V.R.」のプロモーションビデオ〝バーチャビデオ(写真ページ上)〟を先着20万名に無料進呈! メガドラ版「V.R.」の素晴らしいデキを一足早く体験しよう。

ジャムおじさんの

亀の甲より年の功

題字：戸塚奥薬斎

熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

最近ゲーム業界内の変動が見られるけど、先の読めないハードの乱立時代を受けて、いろんなところで影響が出てきているようだね。今回はそんな話題を扱ってみるよ。

> 去年はメガドラ専門誌が4誌に増え、ようやくセガの時代が来たと思っていたのですが、ここにきて後発の2誌が相次いで休刊してしまったようです。このままでは『BEEP！メガドライブ』もなくなるのではと心配でなりません。どうしてこんなことになったのか、説明してください。（東京都・中嶋稔）

「専門誌」の不調と「総合誌」の乱立

今月は、中嶋君の他大勢のみんなから質問をもらっている、最近のゲーム「専門誌」の休刊と「総合誌」の創刊ブームについて考えてみることにしよう。

まずは中嶋君の質問についてだけど、読者のみんなからすると、最近のメガドライブは１年前に比べれば明らかにいいソフトが揃い、調子もいいように思えるのに、どうしてここにきてメガドラ専門誌が休刊に追い込まれているかという素朴な疑問があるだろうね。事実、年末年始のメガドライブは、一方でスーファミ陣営がやや売れ行きが伸び悩んでいるのを後目に、なかなかの健闘を見せ、国内市場における一般の認識度も着実に伸ばしてきているのが現状だ。

では、どうしてメガドラ専門誌が増えたと思ったら、急に消えて行ってしまったのだろうか？　これを解くには、ゲーム雑誌の歴史を振り返る必要がありそうだ。

ハード変革期に起こるゲーム雑誌の盛衰

そもそもゲーム雑誌というものの歴史は、'80年代前半のパソコンゲーム雑誌の延長線上に始まったと言えるのだが、'80年代半ばの爆発的なファミコンブームの中で、それらはパソコン雑誌のコラム程度の記事から独立し、ファミコン専門誌なるものが続々と創刊されることになった。すなわち、ファミコンによって一大市場が形成された中で、こうしたファミコン雑誌は十分な利益を稼げると認識されたわけだ。だが、その後ファミコン市場も成熟し、PCエンジンやメガドライブといった新ハードがソフトの数を増やしていった中、ゲーム雑誌にも新たな形態が誕生していくことになる。すなわち、ファミコン主体の「総合誌」では、１～２ページ程度に冷遇されがちだったPCエンジンやメガドライブの情報を隅々までフォローしていく方針を打ち出したメガドラやPCエンジンの「専門誌」が派生してくるわけである。

ファミコンなどに比べて、絶対的なシェアは劣るものの、確実な固定読者と、メーカーの広告も結構堅実に望める、というのが「専門誌」の強みなわけだが、そうした市場的な見通しを見越して、'92年の８月に第３のメガドラ専門誌が名乗りを上げたわけだ。

この後、出版社内部の事情などで、メガドラ専門誌はさらに１誌増える形となり、メガドライブは一見すると、絶好調に盛り上がりを見せていたかのようであったが、国内におけるメガドラ市場はそれほど劇的な変化があったわけではなく、後発のメガドラ専門誌としては、「3番目」「4番目」の位置で、かなりツライ展開を強いられてしまったようである。すなわち、端的に言えば、現在のサードパーティーメーカーなどは、一部のメーカーを除けば、広告は上位の雑誌社１～２社程度にしか出す予算はなく、雑誌として「３番目以降」の地位にいたのでは、サードパーティーレベルの広告が回ってこないという苦しい立場に立たされていたのである。要は思っていたほど利益が上がらなかったために、後発のメガドラ専門誌は、約１年で撤退を強いられたというわけだ。

安直な「総合誌」化では生き残れない

雑誌というものは、一冊出すのにも莫大なお金がかかるわけだから、たとえそれが、それなりにいい内容であっても、市場に乗り切れなければ淘汰されてしまうのが現在の状況と言える。今のところ『BEEP！メガドライブ』は今後もセガ系の「専門誌」として継続していくことは変わりないようだが、何はともあれ各雑誌とも「専門誌」でやるにしろ、「総合誌」にリニューアルしてやるにしろ、的確な市場分析と明確な編集方針がない雑誌は、激動のハード乱立時代には生き残れないだろう。

創刊から約１年で消えて行ってしまった（といわれる）メガドラ専門誌と、最近創刊されたゲーム「総合誌」の「GAMEON！」と「覇王」。これ以外にも総合誌の創刊は予定されているが、いまのところ各誌ともまだ、実力を発揮しきれていないようだ。新ハードの動向も読めないだけに、先行誌との明確な差別化や、編集方針の確立には苦労しそう？

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問や質問を募集しているぞ。ハガキが採用された方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。別に難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどドンドン送ってきてくれ！

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク㈱
BEEP！メガドライブ編集部
「教えてジャム」係まで

TREASURE FACTORY

お宝生産工場でござる

とれじゃあ ふぁくとりぃ

No.10

TREASURE

コレがHEADYか?

あまーい! あまいぞテメーら! これがヘディ夫のすべてだと思ったら、オレが今仕事中にこっそりなめてるピロリンキャンデーより甘口太郎だな〈つづく〉

St. Valentine's KissKiss NETWORK

バレンタインキスキス

美奈子◎2月といえばバレンタイン。バレンタインといえば国生さゆりさんの歌ですよね。

トレ吉◎いねーよ。今どきそんなこという奴。それにおニャン子といえば俺の好みは渡辺満里奈だな。

美◎誰も聞いてませんけど。それより、今号は新作「ダイナマイトヘッディー」の発表ですからね。

ト◎主人公のヘディ夫が画面せましと駆け回る、まっ一言でいえば痛快冒険活劇皆驚楽遊発売日価格共未定求購買、というところか。

美◎……。記念に何かできないかって考えたんですけど、せっかくバレンタインだし、今回ハガキを採用した皆さんには、お礼のテレカと一緒にチョコをプレゼントします。モチ14日に発送しますヨ。

ト◎なっにー! 俺にもよこせっ!

新潟県・斬

東京都・ちゃたまる丸

鹿児島県・安堂一意

兵庫県・奥川宏

【ガンヒー人気投票後日談】今回は1月号の特集の影響で、レッドに関する哀れみのハガキがたくさん届いたぞ。実を言うと、栃木県・空のあおさんからレッドに1票入っていたのだが、時すでに遅く、それが届いたときには記事ができあがった後だったんだ。あおさんごめんよ。もう少し早ければな。レッドもあんなに恥をかかなくてすんだってなもんよ。ったく、どこまでも救われない奴。

明日のクリエーター達に捧ぐ!!

タメになる業界講座

すーぱ〜おたくのそーくつ ニューテクノロジーターボ

[今月の講師] Konig 石田先生

ちなみにロードブリティッシュは今日も倒せない。さすがゲーム界最強のキャラだ!

「ウルティマ」シリーズには昔から独自の視界制限システムがあり、「アンダーワールド」はその究極の形なのだろう。

壁、暖炉(だんろ)、ステンドグラスなど背景画面はすべてポリゴンで構成されており、テクスチャーマッピングに加え、光源位置を考慮したシェーディングがかかっているため、迫真の臨場感(モンスターは拡大キャラクター方式)だ。

3Dゲームというのは、ホラー色の強くなる傾向がある。2D客観視点ではプレイヤーキャラが怪物に殺されても「やられてやんのコイツ」という程度だが、3D主観視点では「後ろから来るなよおまえぇぇぇ」という感覚になる。

このゲームで特に恐いのは敵から逃げるとき! 走る速度が上がると、現実と同じようにまわりの風景は飛ぶように速くなってゆき、知らないうちに心臓が速くなっていくのが感じられるだろう。夢の中で何かわからないものに追いかけられるあの感覚である。

ゲームって何だろ?
(オチなし) by.はん

ゲームってさぁ…一時的な楽しみのための道具なのかなぁ…

さぁな

ハードが変わって昔のソフトが遊べなくなったら俺達も忘れられちまうのかなぁ…?

まぁな

俺達だけじゃないみんなそうやって消えていくんだ…。

ただ次の世代にどれだけ影響を与えるかが…

私達の使命だと思うの…

そんなもんなのかな?

タバコを止めて元気になったッス!

最近、体の調子がワルイのだ。
①残業がツライ
②吐き気、めまいがする。

死んでまうわ

そこで…

ね!

いやーメシはうまいわ

肺活量は高校生並になるわ…

ひょひょひょ

冬着

1994/NAMI・PRESENTS

チームMDX月記

タバコは体に悪いけど気分転換とか結構色々と役立ってたな…

しみじみ

社長、社長、タバコは百害あって一利ありですな。

ウルセーなオメーは!!

し、しっ!!

ひとりでできないもん(最終回)

だから今回はゲームじゃなくてCDの紹介だってば。そうそうメガ……ちがうよゲームじゃなくて音楽の。

おたくのそーくつ

今月のお題 タルカス

エマーソン・レイク&パーマー/1971

ご推薦者――IUCHI

デザイナーでありながら最近は曲も書いている創作に対してすんげーわがままなプログレおやじだ。

さて皆様「大英帝国プログレ万歳」の時間がやってまいりまいた。プログレもゲームミュージックの一底辺として確立した今、元祖プログレッシブロックの良さを少しでも広めようとしている私(仕事しろよ!)のお薦めはこの1枚。

タルカス(VICP-2310 3)/ビクターエンターテインメント/¥2,300

1971年発表と恐ろしく昔の物だが、そのカッコ良さ、複雑な曲構成、変拍子の数々に、おじさんは幾度涙したことか……。

タイトル曲の「組曲タルカス」は20分にも及ぶ大作(スマッシュではない)であり、キーボードのキース・エマーソン、ベース&ボーカルのグレック・レイク、ドラムのカール・パーマーによる最高傑作なのだ。

キーボーダーの君、これを聴いたら「キースさまぁん♡」となるのは必至。だから金がなくても手に入れろ! でも盗んじゃいけねえぜ。

ラブ♡レターフロム美奈子☆前編

美奈子のバレンタイン特別企画Ⅱダッシュプラス!
今回は、いつもお手紙いただいてる皆さんに、まとめてお返事書いちゃいます。静岡県の播磨くんからのお便りに「送られてくる手紙を全部読むのは不可能ですよね」と書いてあったんですが、ご心配にはおよびません。トレジャーではスタッフ全員が目を通せるよう、毎月まとめて社内回覧してるんです。特にゲームの感想は、貴重な資料になってますョ。

前略 今日も頑張ってお仕事してます

いつもたくさんありがと－!!

美奈子の高校時代はセーラー服だったの。リボンつけたらV.ちゃんになっちゃう??後編につづくっ

ヒロポン君の住んでる所は、ネオジオ+サムスピで8万円もするんですって!秋葉原なら

100M Shock

ニ村クンは残LIFEがたったの1で、セブンフォースを倒した神業の証拠写真を送ってくれましたオミゴト

あきらくん、ステキな年賀状をありがとう!ガンヒー本を製作中との事ですが、できたら送ってもらえませんか?

SEGAへにはナイショねっ のえらい人

けー太君、キレイなパウチでビックリー!!

編集☆後記

どうだい、新キャラの「ヘディ夫」は。BEメガをこよなく愛し、隅々まで読んでる奴らは気づいただろ。実は去年の6月号で密かに誌上デビューしてるんだなこれが! え、ちょっと雰囲気が違うって? そのヒミツは、生みの親であるかふいち氏にいずれ語ってもらおう。ところでトレンヂャーまんと共にガンヒーのテレカは現役だぞ。どうだ参ったか。

TREASURE

おハガキまってます!

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)BEEP! メガドライブ編集部
「とれじゃあ ふぁくとりぃ」係

※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

恐怖の大王再臨

バカ王

題字：珍宝慰閣斎
ORIGINAL CONCEPT by 胡散苦斎

昨年4月号で掲載され、一部偏屈達に熱狂的に支持された「ゲームバ◎一代」。そしてついにバ◎ゲーはBEメガ・アカデミー賞の1部門として確立されるまでになった。バ◎ゲーは人々の心にここまで深く浸透してしまったのか……今こそ立ち上がらなければならない。そう、バ◎ゲーこそ理想！　バ◎ゲーこそ真実！　3歳児のような純な心と、爆睡中のロンドン小林のような表情で、バ◎ゲーの過去と未来を見つめていこう。これがこのコーナーの趣旨なのだが、わかってもらえただろうか。べつにいいけどさ、フン！

魂のビデオ

◀闘魂Vスペシャル 猪木VS天龍

新日プロ・ドーム大会でノーTVだった猪木対天龍を収録。これを見ずして猪木を語るな！

ヴァリス／発売中／¥4,500／VHS 60分

今月のバ◎王ポーズ

ボクね、タバコ吸うんですよ。でね、仕事中にジュースを飲んだらね、灰皿代わりにしてたヤツだったんで、も〜まずいのなんのって。でね…。

石渡ポン太

TOPICS バ◎ゲー初段認定「バトルマニア」開発スタッフより、喜びの書状来たる!!

'93年の4月号で第1回目を掲載して以来、なんと約1年も経過してから2発目にこぎつけたバ◎ゲー企画。

ちなみに、前回の掲載直後、バ◎ゲー初段に認定された「バトルマニア」の開発者からお礼の書状が来ていたのだが、ようやく今回誌面で掲載できることとなった。この場を借りてビック東海の方に、本誌からもお礼を申し上げたい。ドモ。

で、話は変わるが去年の末に発売された「バトルマニア大吟醸」が、ビック東海の予想を上回る売上げを記録しちゃったうえ、巷で評判が良いとの噂はご存じだろうか。だがその「大吟醸」の製品版は、さる理由で、開発中にあった演出が削除させられていた事実は知っていたかな？

ふろむ・ビック東海

「バトルマニア大吟醸」で自主規制疑惑!? 修正前のコンティニュー画面をここに公開!!

MDのサードパーティー作品は、発売前にいったんセ◎内部で厳しい(？)チェックを受ける。だが、これは過剰な暴力、性描写などを規制するためであり、決して開発者の表現の自由を妨げるためではない。もちろんこうした規制の必要性は否定しないが、当の◎ガがこれでは……(下を参照)。

修正前

これが「大吟醸」開発時の継続画面。オチでわかるように、あからさまな裸は出てこない。

修正後はコレ!!

自主規制後の製品版はこうなった。読者諸君はどう思う？

それにひきかえ「ダークウィザード」は……

これが問題の「ダーク」の酒場。サードパーティーの作品を規制するのは大切だけど、当のセ◎がこんなことでは示しがつかないッス。個人的にはこっちのほうがはるかにいやらしいと思うんですが……。

俺の推奨馬鹿

佐々木かふー

◆16t（セガ／ゲームのかんづめVol.2に収録）

ゲーム図書館が閉館間近のころに発表されたアクションゲーム。商業的な作り を要求しないゲーム図書館だからこそ輩出したバ◎ゲーと言えるだろう。

このたび発売される「ゲームのかんづめ」に収録されている作品が、もともとゲーム図書館で供給されていたものということは知っていると思う。

しかし、私のように実際にモデムを購入して利用したユーザーは、現在の読者層から考えてもかなり少ないだろう。

それでも当時の私は、決して安くない価格のメガモデムを接続し、1カ月あたり800円もの会費を払い、ちょくちょく遊んでいたっけ。

当時のラインナップ自体は特筆するほど面白くなかったし、先行きもかなり不安だったが、何よりもセガが新しいことにチャレンジするという意気込みを私は買っていた。結局、大方の予想どおり、会員数の激減とゲームの質の低さによって、ゲーム図書館は閉館したが、その閉館少し前にひときわ異彩を放つゲームがあった。

それがこの「16ｔ」である。初めてそれをアクセスした時は、タイトルとはまるで関連のない内容と、プレイ方法の解説に頭が一瞬ブラックアウトしたものだ。ゲーム内容は、無限ループするマップ内で16ｔのオモリを敵にぶつけ、全滅させるという極めて単純（ゲーム図書館の作品は全部そうだが）なものだった。

にも関わらず、まだバ◎ゲーという概念すらなかった当時の私はけっこうハマってしまった。“アップルがいきち”という、なぜか囚人服を着た主人公や、何の脈絡もないデザインの敵キャラが魅力的だったからか？　それとも、オモリでグチャリと潰れた時のスプラッターな描写（ってなほど大げさではないが）が気に入ったからか？　それはもう自分でもわからない。

今となってはゲームオーバー時の“砂の嵐”は、「ゲーム図書館の終焉を暗示していたのでは？」という思いが頭の中をよぎるだけである。

アウオーグもなかなかのバ◎ゲー

冒頭の解説もかなりバ◎。このゲームは毒電波によって作られている……。

読者レース担当者非協力編集

宇宙人MANiACS.

陳 国斎の独白

オレって横浜生まれじゃん。そんで中華街育ちじゃんか。だから昔から科学の力を信じてたあるヨ(意味不明)。子供の頃って超常現象ってすごく気になるじゃん。だけどオレは、お化けとか心霊現象とかは、全然怖くなかったあるヨ。だって、科学が進歩すれば、大槻教授みたいにプラズマ科学で説明できるわけじゃん。ところが、宇宙人だけは怖かったあるね。何たって宇宙人って地球人より科学が数万年も進んでるじゃん(ホントかよ)。頼みの綱の科学で太刀打ちできないじゃんか。宇宙人は、キャトル・ミューティレーションとかやりたい放題じゃん。人類なんて宇宙人から見ればアリンコ並みじゃん。地球に来ない宇宙人も「シム・ニンゲン」みたいなゲームで遊んでるかもしれないあるヨ。それにメガドラもとっくに宇宙人にマインド・コントロールされてるじゃんか。バ◎ゲーの王様「トージャム＆アール」なんか主役が宇宙人じゃん。それにトレジャーの作品もみんな宇宙人が活躍するじゃんか。開発には、ウンモ星人もいるしな。それと最近BEメガに登場する戦慄大王なんかラージノーズ・グレイそっくりじゃんか。えんがちょ切〜った!(文責:陳 国斎)

この顔にピンときたら110番に電話してもムダ。キミはもう宇宙人MANIACS。

バカGOODS

巷にはゲームだけではなく、ありとあらゆるバ◎なグッズもあふれかえっている。ここはゲームに関連するバ◎グッズをじゃんじゃん世に知らしめてやろうという迷惑なコーナーだ。

体中の見える部分と見えない秘所に貼った。これで作山軍曹はカイザー作山に特進!!

モーコンのペーパータトゥだ

某海外誌の「モータルコンバット」シール。イカすぅ〜。

ところで君は、駄菓子屋なんかで売っていた「刺青シール」ってのを知っているかい? 水に濡らして体の好きなところに貼るという、一時期ガキどもの間で流行ったアレのことだけどね。

以前、某海外誌でそれが付録についていたんで、さっそく編集部内で試用してみたらイカすのイカさないのどっちなの〜! 駄菓子屋の龍とかトカゲとかクモとかいった、あやしい絵柄のヤツとは違ったカリスマを感じちゃったね。

BEメガでも「リップ命」とか「ヴェロネーゼ高笑い」なんてデザインのシールを付録につけてみたいもんだな。

■「忍者武雷伝説」、秋葉原某店で280円で叩き売られるも、「おつりをもらうのが面倒臭い」という理由で嫌われ、いまだに在庫の山との噂

●地球にやさしいリサイクル計画● クソゲーが歩む第2の人生

どんなに慎重なユーザーでも、必ず1回や2回ぐらいは手痛いクソゲーを購入した経験があるはず! っちゅーことで、このコーナーではソレを中古屋に売り払う以外に、何かいい使い道はないか、もっと有効な利用方法を考えてみようと思っている。

2発目があるかどうかは「神のみぞ↙

XDR

●ユニパック
●'90年8月21日発売
●6,800円
●4M/SHT

見やすくするため、自機を上下に動かしながら弾を撃ってみた。結果的に世に出なかったが「ゼノン2」はこれ以上の「連射性能計測ゲーム」だったらしいぞ。マジで。

↘知る」だが、1発目のお題はあの「XDR」だ。これには、通常のSHTみたいに画面に表示される弾数に制限がない。ボタンを連打すれば、そのぶん弾が出るのである。つまり、これを利用して自分の連射の速さや、連射つきパッドの性能を計測するのだ〜(あんまりメガドラには連射パッドはないけどね)。自分の撃った弾が多過ぎてチラつくなんていう事態は、めったに見られないだけに(そのへんはエライかも)爆笑間違いなし! どう? キミも1つ……。

NEW RELEASE SCRAMBLE 新着バ◎ゲー放談

TOEJAM&EARL II

●T「よう、E。突然だがトージャム＆アールって知ってる?」■E「ああ、あのとんでもないバ◎ゲーだろ。BEメガのライターのほとんどが所有しているっていう。編集長なんかは自宅の留守電メッセージにBGMとして流していたらしいね」●T「じゃあ、その続編が海外で発表されているってことは?」■E「噂には聞いた。なんでも、今回は横スクロールのACTだって?」●T「そうなんだ。俺ってバ◎ゲー好きだから個人的には興味があるんだけど、MD市場って最近は海外作品ばかりでユーザーから非難ゴウゴウだろ。だから日本での発売は絶望的だよな」■E「セ◎もEA◎クターも、もう少し海外作品を吟味して出せば違ってくるのにな」

駄作との抱き合わせでも買うからT&E IIを出してくれ、セガあぁっ!

NEW RELEASE SCRAMBLE

BAKA ADVERTISEMENT ◎バカ広告◎

BEメガはアメリカをはじめ、フランス、韓国といろんなゲーム誌と提携してるから、毎月雑誌がボロボロ届く。そんな中から、海外誌のバ◎っぽい広告を紹介してみたい。広告業界に言わせると、日本の広告の方が進んでるらしいけど、海外って予想もつかないモノがいっぱいあるから面白いよね。今回はバ◎広告の基本中の基本、セガ・オブ・アメリカの"顔オチ広告"を紹介する。まったくゲームと関係ないのがいいぞ。

これが基本!!

志村系「ダッフンだ」を思わせるこの上目づかい。外人にもこの技ができるとは驚き。SEGA-CDのすばらしさが十分に伝わる広告だ。

キミは覚えているか!?

BEメガ創刊時、ドッグレースでレビュアーとしてがんばっていた岡田真弓から年賀状が届いたぞ

読み切り小説・「鬼さん、いいブツ入りましたで」「そうか」「もう、そりゃ、ドギツイやつ」「海外モノ?」「そうと思うでがしょ。どっこい、正真正銘の国産でさあ」「ほう」「今お見せしますから、電源入れても腰抜かさんでくださいヨ……あれ、動かない」「『おそ松くん バックトゥー ザ ミーの出っ歯の巻』ってこりゃ、FC用ソフトじゃねえか」終

KONAMI⇔ユーザーホットライン

コナミのおへや

第15回 BY T.HAYASAKA

MDユーザーのみなさんいかがお過ごしでしょうか？　真剣にダイエットしようと考えはじめている早坂でございます。あのスパークスターもダイエットを始めているとの情報もあり(?)、負けてはいられない今日この頃です。誰か結果が早く現れるダイエットの方法を教えて〜！

業界予報 まもなくコナミ旋風がまきおこるでしょう

今年は、コナミ・メガドライブ参入2年目ということで開発ラインもスタッフも、増員・拡張で体制を整え、新たな決意で皆さんに納得してもらえるソフトの開発に挑みます。今年はまずみなさんご承知のとおり3月4日発売の「HYPER DUNK」と発売延期で大変ご迷惑をかけた3月18日発売「バンパイア　キラー」があります。この2本を発売した後に、ドーンと新作を発表しますが、何本発表するかはまだ秘密です。一挙に数本まとめて発表しちゃうかも……。な〜んてこれは個人的な予想です。

この新作には、ワールドワイドなものからコナミソフトを代表するあれ、それ、これ、あのゲームが、堂々登場するわけです(もーたまらんち！)。日本全国、いえ、全世界にコナミ旋風がまき起こること間違いなしですよ。ちょっとオーバーじゃないかと思ったらゴメン。でもそれぐらい気合いが入ってるのですよ。

それからなんてたって今年は、NEWハード・ソフトの発表、発売が控えていますよね。昨年も「コナミさんどーするんですか？」なんてさんざん聞かれました。もちろんコナミはやります！　これもぜひ期待してほしいと思います。

このNEWハードについて、ユーザーのみなさんに意見を、募集したところ便せんで何枚も書いてくれた人や、ハガキで何枚にもわたって書いて送ってくれた人など、私も楽しく読ませていただきました。「ソフトの質次第」という意見が非常に多かった。まっ、あたりまえのような気がしますけどね。ゲームは娯楽ではなく文化だ！そう思いませんか？

広報担当として私早坂もエキサイティングしたいと思いますので応援よろしくお願いします。

発表を待っててね！

早坂姉さんのマンガが読めるのはBEメガだけ…か!?

どっきり企画 PICNO2大プレゼント!!

コドモにはもったいない!?

突然ですが、今月はPICNO2を大プレゼントしたいと思います。絵を描くのが苦手、キライという人も大好きになっちゃうこのPICNO2を試してみませんか？　ぜひほしいという君は、ハガキの裏に私早坂とスパークスターの似顔絵を描いて今すぐにこのコーナーの「PICNO2ちょーだい」係まで送ってください。それから、当選者は毎月作品を送ってもらいますからね。厳選なる審査のうえ10名にプレゼントします。

カラーも豊富な160色。タッチペンで簡単操作。家庭のテレビに接続してTV画面がキャンバスに早変わりのスグレモノなのだ！　そして描いた絵をセーフカードで保存もできるゾ。定価15,800円。大人も楽しめるよ！

ハガキでDATE フロム　コナミフリーク

●新ハードは絶対買います。しかしメガCDはとどめを刺された感じでさみしい。MDは1年くらい生き延びると思う。強力なライバルが現れる中でこれはしかたないことです。でも、すごく楽しみでもありますね。新ハードのソフト開発には、さらに高性能なワークステーションなどが必要だと思うので、一部のソフトメーカーはしばらく16ビット用も作っていくでしょうから、MDも少しは長生きできるかも。コナミさんには新ハードに絶対参入してもらってハード発売と同時にすごいソフトを出してもらいたい。だって新時代の幕開けだから……。

（東京都　一郎君）

早坂◎一郎君の期待にそえるようがんばります。ハードと同時にソフトを発売するかハッキリとは言えませんが、新しい時代の幕開けにふさわしく、世界をマーケットにするソフトを目指しますよ。これからも応援よろしくね。

◆失礼を承知で書かせていただきます。MSXユーザーの頃からコナミファンだった僕にとって今のコナミは「なんか日本のユーザーをあまり大切にしてくれない」という気がします。ユーザーの熱い要望に応えて参入したというのなら、ユーザーの声を反映した移植をお願いします。移植がすべてではないと思いますが……。個人的には「ウェック・ルマン24」が好き。

（大阪府　松本真一君）

早坂◎松本君以外にも同じ思いを持ってる人達がたくさんいると思いますが、テレビゲームソフト市場が世界規模である以上、ワールドワイドなソフト開発思考はまぬがれません。もう少し長い目でコナミを見守ってくださいね。コナミがなかなかユーザーの期待に応えるようなゲームを出してこないことに歯がゆい思いをしているのでしょうね。ゴメンナサイ。もうーちょっと待っててくださいね。

さて、みなさんからのおハガキ、お手紙待ってますのでコナミに言いたいことや、質問があったらジャンジャン書いて送ってください。イラストもあったらうれしい。

茨城県　篠塚満照君

○　あてさき　○

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク（株）
BEEP！メガドライブ編集部
「コナミのおへや」○○コーナー係

平成5年4月8日第3種郵便物認可（ウソ）

NÔKONE PRESS
のーコネ新聞
Vol.10 2月8日火曜日 1994年（平成5年）
企画・発行 株式会社コンパイル のーみそコネコネ COMPILE
210 CHAMBOAR HIROKO 17-5
OUSUGA-CHO HIROSHIMA CITY.
編集協力：BEEP！MEGADRIVE
第00010号（月刊!?）

魔導物語II

はっはっはっ、あいかわらず無意味に元気な水無月だ。今回は、みんながお待ちかねの情報をお知らせするぜ。バレンタインが近くてウキウキしてる人、けっ、やってらんねーぜって人も待ち望んでいた「G魔導II」が、ついに発売決定だぜい!! サブタイトルは、先月も書いたとおり「アルル16才」。アルル以外のドラコやバンシーズなど、敵キャラクター達も16歳のお年頃に成長して、前よりもかわいくなってるぞ。

ほぉら、この辺で、もう買うと心に決めた人がいるな。でも変わったのはそれだけじゃない。システム面も大幅に改善されて、前作より遊びやすく、かわりやすく作り直されているんだ。さらにハマることまちがいなしだぞ。もちろん、マジカルボイスも健在だから、各キャラクター達の美声をじっくりと堪能してくれい。ちなみに、発売日は今春予定。

GG魔導物語Ⅰ 遊戯感想事伝

「G魔導Ⅰ」が発売されてから、はや2カ月。ユーザーの方からも、続々と感想が寄せられてきたぞ。「最初は期待してなかったけど、やったら最高におもしろかった」とか「ぷよぷよが好きだったから買っただけだったが結構おもしろかった」などのお手紙が多くて、こっちもうれしいぜ。ちょっと簡単すぎるって声も一部であったけど、まあ、「G魔導II」に続くってことで許してくれい。ほかにも「RPGは苦手だったけど、GG魔導では、そんなことがなくって楽しめた」とか、おほめの言葉をたっくさんいただき、みなさん本当にありがとうございました。これからも、どんどん面白いソフトを作っていきますので、みなさん応援よろしくおねがいします。

◀鳥取県・アジャパーコング

◀千葉県・下澤あゆみ

グレートT島のグレートDAYS

ザザっ
T島くんは最近、起きた時にピーの元気がないそうだ
ほほーう
…というわけでこれからはプラトニックに生きることにしたっスよ
そのプラトニック様が最近描いたのがこれ←

のーコネ画廊

唐突に始まったこのコーナー。1ページ内での横暴はこれが精一杯。いつまで続くかは、君達の応援しだい。ページ数が増えるかどうかも君達しだいだ。さあみんなBEメガのアンケートに、「のーコネ新聞のページを増やしてくれ！」と書いて出すんだ（いいのか？）。もしかすると、このページがなくなるかもしれないぞ（笑）。

そうそう、イラストの中に、あまり小さい字を書くと、載った時に見えなくなるから注意してね。

◀千葉県・黒魔術士

最初見たとき魔導のよいしょかと思った。シューティンガーな君にはGアレIIがおすすめ。でもGG持ってなかったらどうしよう？

◀奈良県・久慈涼月

らっきょ…は、ディスクステーション（PC 98用）の中のプチゲームです。ぬいぐるみは、通販やってますよ。

◀北海道・受験だ！イェーイ

結構、初投稿って人が多いね。積極的な人が増えたのかな。それにしても、力の入ったルルーにくらべて、ぞんざいなぷよの立場は？

◀神奈川県・海色真珠

おおっと、元気いっぱいなぷよぷよガールズだ。そういえば、ドラコは、一部のユーザーから男と間違われていた時期があった（泣）。

【のーコネ新聞へハガキを出せ！ いえ、出してください】（株）コンパイル御用達ページ「のーコネ新聞」では、個性あふれるみんなのネタ（ハガキね）をお待ちしてます。イラスト、ご意見、罵り雑言などなど、内容は問いませんぞ。我こそはという方は、〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210まで送ってください。採用者には、素敵な粗品（？）をあげるよん。

最先端大好き人間御用達ページ!!

マルチメディア宣言!

阿木二百

第24回　危険な実験もバーチャルならお手軽!

風邪をひいている阿木二百である。年末から年始にかけてアメリカで過ごし、その時にもしっかりひいて、く、く、辛く苦しい日々を送ったというのにナゼニマタ。日米の風邪は違うという真理をここに記して、今回は向こうで見つけたオモシロソフトと、Macworld Expoサンフランシスコに見るマルチメディア事情を少々。

マルチメディア・アタリマエ

マルチメディアに関して、今年のMacworld Expoサンフランシスコはあまり見るべきものがなかった。と言うより、Macでは当たり前のことになり過ぎて、次のコミュニケーションや広域ネットワーク関連の話題のほうにユーザーの関心が移りつつあるのだ。

もちろんCD-ROMタイトルは花盛り。デビッド・ボウイやピーター・ガブリエルといったミュージシャン/アーティストのマルチメディアアルバムなんてのも出ているし、アーケードアクションに匹敵するスピード感と3D表現が売り物の「ジャンプ・レイベン」、空気遠近法を取り入れたリアルかつ幻想的な3Dワールドを描く「MYST」といった新作が目白押しなのだが、どれも画期的というほどのコンセプトやアイデアが詰まっているわけではない。どちらかといえば、歌やビデオクリップの持つ作品性にも頼っていたり、力技で、よくもまあこんなに緻密な3Dイメージを何十枚、何百枚とレンダリングしたもんだなぁといった具合なのダ。

クリエーターは苦裏絵多?

そんな中でクリエーターの苦労は大変なもので、半年以上も前に紹介して「もうすぐ出る」などと書いたジョー・スパークスの「トータル・ディストーション」もまだ出ていないし、新たに設定された4月の発売予定も怪しくなってきている。これはジョーに才能がないのではなく、あり余る才能が次から次へとアイデアを産み出し、それをすべて収めようとして時間がかかっているのだ。だから「トータル・ディストーション」の〝未完成版〟と比べても、他のタイトルは手抜きに見えるほど。ただしその裏には、多くの絵を作るために苦しむ〝苦裏絵多〟達の涙がある。しかも一方では、果たしてCD-ROM 1枚に収まりきるかという問題も出てきており、業界では、「ジョーがトータル・ディストーションを完成できなかったら、誰がマルチメディアの未来を救えるのか?」といった危機感が頭をもたげ始めているとかいないとか。

インタラクティブゲームの未来

で、マルチメディアにもう1つ欠かせないのがインタラクティビティだ。そこで今回は会場で見つけ、「ロードランナー」(嗚呼、なつかしや)以来、久しぶりに阿木が惚れ込んでしまった、「ザ・インクレディブル・マシン(驚愕機械)」というゲームを紹介したい。

アップル社のコンセプトビデオなどを見ると、画面上で化学の実験などをやってしまったり、物理系シミュレーションのソフトがいろいろと登場し始めている。危険な実験や手軽には試せない重力の変更などをやってのけるこれらの環境は、確実に将来のマルチメディアタイトルの要素となるだろう。

「ザ・インクレディブル・マシン」は何と、僕達が子供の頃に夢見たマッド・サイエンティストの実験室から産み出されたようなパズルを解くものだ。よくマンガなどに出てくる——シーソーにボールを落としてネコが飛び上がり、驚いたネズミが走って懐中電灯のスイッチを入れ、その光がレンズで集まって——という例の連鎖反応的なカラクリをそのままゲーム化したと考えればよい。

例えば右端の写真のようにとりとめのない画面で大砲を発射するのが目的だとしよう。画面右には、この面で利用できる道具類があり、まずその中味をチェックしてから何も置かずにプレイしてみる。すると案の定、ボーリングや、野球の玉が落ちるだけで、これで大砲に火がつくんかいなと思う。ともかく点火には左上のロウソクが必要→床を爆破しないとロウソクが使えない→ダイナマイトを鉄砲で吹っ飛ばす→風船が邪魔……などと考えてできたのが下のような配置。各道具の場所は自由に設定できるので、ちょっとでも違うとカラクリがうまく動かない。

さて、プレイすると(と言っても見守るだけだが)野球のボールがハサミに落ちて風船の糸を切る。同時に上のテニスボールがライトをつける。シーソーで順送りにされた下方のボール達の動きは、やがてバスケットボールをはじき、右端のハサミに当たって糸を切る。上がった風船がシーソーを押して鉄砲を撃つ。結果ダイナマイトが爆発し、自由になったロウソクが落ちてきてライトとレンズで点火。ショックに驚くネズミが回すコンベアで運ばれたロウソクがめでたく大砲に火をつけたのであった。

ちなみにある面の解法は1つだけとは限らず、道具類を全部使わなくてもかまわない。それどころか、わざと混乱させるためにいかにも使いそうな道具が置いてあったりするから要注意だ。反対に、出題者の用意した解法以上に簡単なやり方を見つける楽しみもある。

さらにコンストラクション機能もあり、自分だけのマッドマシンを作り、友達に出題することもできる。発売元は「キングズ・クエスト」などで知られるシェラ・オンラインなのでメガドラなどにも移植されると良いなと思いつつ、うう、みなさん風邪には気をつけて。

オープニング画面からしてカラクリ仕掛け

説明を読み、目的がわかったら重力や空気圧を確認してゴー。

部品棚の道具類をこんな風にセットしてみた。

さあスタート!

最後は爆発で自由になったロウソクがライトとレンズで点火され、コンベアで移動し、導火線に点火、見事にファイトォ・イッパァ〜ツ、いや大砲一発。

エリックの連チャン道楽コラム

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、30歳。アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身。国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。本文にも書いたとおり「リーサルエンフォーサーズ」にハマっている。でも最終ボスがどうしても倒せない。誰か助けて／

くぎづけゲーム体験記

EX.21 Violence in America／

アメリカでは去年の暮れから、暴力、射殺などの犯罪が続出している。ニューヨークには「アメリカ全土の射殺による死亡人数」の電光掲示板まであって、なんと1時間ごとに4人ずつ増えていくという。つまり、1日に96人も銃で殺されているのだ／　まったく驚くべきことである。去年のクリスマスの前には、そのニューヨークで、銃1丁を警察に持って行くと、100ドルのおもちゃ券と交換してくれる〝Guns for Toys〞というキャンペーンまであったにも関わらずだ。もっとも、3時間あまりで250丁の銃、ライフル、ショットガンなどが届いて、商品券がすぐなくなったそうだが。

昨年、ゲームショップで初めて「リーサルエンフォーサーズ」を見たとき、私はそれを買うか買わないか非常に迷った。評判を聞いていたのでやってみたいと思ってはいたが、どうもあの大きくていかにも「お子様用のおもちゃですよ」といったブルーのプラスチック製の同梱銃が気にくわなかったのだ。もっとカッコよかったらまったく迷わずに買ったはずだ。なぜあんな色にしたのか私の立場でははっきり言えないけど、1つ考えられる理由としては、アメリカでは本物そっくりのおもちゃの銃は禁止されているということだ。まあ、結局ゲームは買ったし、この手のゲームは個人的に大好きなので大いに満足している。特にその臨場感は素晴らしい。

でも、やっぱりこのゲームは小さな子供にはやらせないほうがいい。擬人(ぎじん)化されたキャラクターをやっつけるのではなく、いくらそれが悪人とはいえ本物そっくりの(取り込み画像の)人間を撃ち殺すのが目的だからだ。子供が大きくなって、現実と遊びの違いが確実にわかるようになれば、問題はないだろう。しかし、まだ善悪がはっきりとわからない子供には、与えるべきではないゲームだと思う。

アメリカには「犯罪は暴力的なゲームに洗脳されることによる場合もある」などと言う人達もいる。クリスマス前に、アメリカの衆議院議会では「テレビゲームの暴力」について議論されていた。そこで最もバッシングされたのが「ナイトトラップ」だった。下着姿の女性が黒服の悪人に襲われて連れ去られてしまうシーンは、日本の感覚ではちょっと話題性に欠けるかもしれない。でも、あちらでは「こういうゲームがあるから、子供達が犯罪に走ってしまうのだ」という意見がたくさん出された。このソフトを制作した、Digital Picturesの会長のトム・ジト氏も議会に呼ばれ、内容について細かく説明した上で、「ナイトトラップにはもちろんバイオレンスがいっぱいある。だから17歳未満の子供達には売らないほうがいい。しかし、このゲームの目的は暴力をすることではなく、暴力を止めるということなんだ。むしろこういうゲームは健全ではないか」と鋭(するど)い意見述べたけれど、議員達の耳には入らなかったようだ(この発言内容は、翌日のワシントンポストにはちゃんと掲載された)。

結局その後もこのソフトは槍玉(やりだま)に上げられ、アメリカの大手おもちゃチェーン店トイザらスは取り扱うことを止めてしまった(これを受け、日本を含む全世界のトイザらスはこのソフトを置いていない)。「ナイトトラップ」がそこまで言われる内容かどうかは、以前にもこのコラムで触れたし、すでに遊んでみた読者も多いだろうから、ここではしないが、ジト氏の言ったとおり暴力を肯定(こうてい)しているわけではない。それ以上に不思議なのは、この作品よりずっと暴力の多いゲーム、例えば「ストII」、「ベア・ナックル」、「モータルコンバット」などたくさんあるのに、どうして議会はそのへんのゲームを取り上げなかったのだろうか。みんな非常に暴力的なゲームで、しかも最初から最後まで、暴力が続く。

考えてみると、暴力のないゲームは非常に少ない。ミッキーマウスのゲームの中にさえ、暴力の場面が多少なりとも登場する。つまり、バイオレンスはある意味でテレビゲームのパートナーであり、それが悪いことだとは、私は思わない。現実とゲームは明らかに違うわけで、ゲームをすることで非日常的な体験を求めるプレイヤーから、非現実的な要素を取り払ってしまっては、もうゲームの魅力がなくなってしまうからだ。

要は、教育さえちゃんとしていれば、どんなバイオレントなゲームをやっても、健全な大人になることは間違いない。子供がどういう大人になるのかは、テレビやテレビゲームの影響ではなく、彼らを育てる周囲の大人達しだいなのだと思っている。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
2月発売予定のソフト							
ウインターオリンピック	11日	7,800円	セガ	SPT	16M		
エターナル チャンピオン	18日	7,800円	セガ	ACT	24M		6B
エアーマネジメントⅡ～航空王をめざせ	18日	12,800円	光栄	SLG	8M	○	
COOL SPOT	18日	8,000円	ヴァージンゲーム	ACT	8M		
NFL プロフットボール'94	18日	9,800円	EAビクター	SPT	16M	○	
デビスカップ	25日	7,800円	テンゲン	SPT	8M	PASS	6B
信長の野望・覇王伝	25日	12,800円	光栄	SLG	16M	○	マウス
T2 THE ARCADE GAME	25日	8,800円	アクレイムジャパン	SHT	8M		
ワイアラエの奇蹟	25日	8,800円	セガ	SPT	12M	○	
3月発売予定のソフト							
テクモスーパーNBAバスケットボール	4日	8,900円	テクモ	SPT	8M	○	
2020年スーパーベースボール	4日	8,900円	EAビクター	SPT	16M	PASS	
HYPER DUNK	4日	7,800円	コナミ	SPT	16M	PASS	タップ
クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	11日	8,800円	マーバ	ACT	16M		
V. R.(バーチャレーシング)	18日	9,800円	セガ	RAC	16M		6B
ベア・ナックルⅢ	18日	7,800円	セガ	ACT	24M		
バンパイア キラー	18日	7,800円	コナミ	ACT	8M	PASS	
WWF ロイヤルランブル	25日	8,900円	アクレイムジャパン	SPT	16M		
V・V (ヴイ・ファイヴ)	25日	7,800円	テンゲン	SHT	8M		
タイムドミネーター	25日	7,800円	ビック東海	ACT	8M		
★キャプテンラング	下旬	未定	データイースト	ACT	8M		
4月発売予定のソフト							
タントア～ル	1日	7,800円	セガ	ETC	16M		タップ
モンスターワールドⅣ	1日	8,800円	セガ	ACT&ADV	8M	○	
NBA JAM (仮)	下旬	8,900円	アクレイムジャパン	SPT	16M	○	タップ
★F-117 ステルスオペレーションナイトストーム	未定	9,800円	EAビクター	SLG	16M		
☆SPARK	未定	未定	セガ	ACT	16M		
5月以降発売予定のソフト							
NBA プロバスケットボール'94 ブルズ VSサンズ	5月	9,800円	EAビクター	SPT	16M	PASS	
アウトランナーズ	5月	未定	セガ	RAC	16M		
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	5月	未定	セガ	ACT	24M	○	
★FIFA サッカー	6月	9,800円	EAビクター	SPT	16M	PASS	
新創世記 ラグナセンティ	6月	未定	セガ	A・RPG	16M	○	
チャンピオンズワールドクラスサッカー	6月	未定	アクレイムジャパン	SPT	8M		
発売日未定のソフト							
モータルコンバット	未定	未定	アクレイムジャパン	ACT	16M		
パノラマコットン	未定	未定	サンソフト	SHT	16M		
サージングオーラ	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
☆マルチプレー・ベースボール(仮)	未定	未定	セガ	SPT	8M	○	タップ
ハイパーロードモナーク	未定	未定	セガ	SLG	16M		
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ	ADV+SLG	8M	○	
ハイブリッドフロント	未定	未定	セガ	SLG	16M	○	
★ダイナマイト ヘッディー	未定	未定	セガ	ACT	未定		
エイリアン3	未定	6,800円	ビック東海	ACT	4M		
マッドストーカー	未定	未定	工画堂スタジオ	ACT	16M		
テクノ・クラッシュ(仮)	未定	8,900円	EAビクター	ACT	8M		
ジェームスボンドⅢ	未定	未定	EAビクター	ACT	未定		
ローリングサンダー3	未定	未定	ナムコ	ACT	16M		
ラングリッサーⅡ	未定	未定	メサイヤ	SLG	未定	○	
F1(仮)	未定	未定	テンゲン	RAC	8M		
★ドラゴンボールZ	未定	未定	バンダイ	ACT	未定		

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
2月発売予定のソフト					
真・女神転生	25日	7,800円	シムス	RPG	6B・マウス
マイクロコズム	25日	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
3月発売予定のソフト					
ハイムドール	4日	8,800円	ビクターエンタテインメント	RPG	
ゲームのかんづめvol.1	18日	3,980円	セガ	ETC	
ゲームのかんづめvol.2	18日	3,980円	セガ	ETC	
F1サーカスCD	18日	8,800円	日本物産	RAC	
ウイング・コマンダー	25日	7,800円	セガ	SLG	6B
AX101	25日	7,800円	セガ	VIC	
ポップンランド	25日	7,800円	シュールド・ウェーブ	ACT	
ダンジョンマスター2 スカルキープ	下旬	8,800円	ビクターエンタテインメント	RPG	
シャドー・オブ・ザ・ビースト2 獣神の呪縛	下旬	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	
4月発売予定のソフト					
ぽっぷるメイル	1日	7,800円	セガ	A・RPG	
★爆伝～アンバランスゾーン～	22日	7,800円	ソニーミュージックエンタテインメント	ADV	
★ドラゴンズ・レア	未定	6,800円	セガ	ADV	
FORMURA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	未定	7,800円	セガ	RAC	
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	未定	7,800円	ポニーキャニオン	RPG	マウス
5月以降発売予定のソフト					
スターウォーズ レベル・アサルト	5月	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
パワーモンガー	6月	8,900円	EAビクター	SLG	
ロードス島戦記	今春	未定	セガ	RPG	
アフターハルマゲドン外伝エクリプス	今春	未定	セガ	RPG	
発売日未定のソフト					
ジョー・モンタナ フットボール	未定	未定	セガ	SPT	
バーニングフィスト	未定	8,800円	セガ	ACT	6B
夢幻の如く	未定	未定	セガ	SLG	
シャドウラン	未定	未定	セガ	RPG	
イース・マスクオブザサン (YsⅣ)	未定	未定	セガ	RPG	
スーパー大戦略3(仮)	未定	未定	セガ	SLG	
スーパーブランディッシュ	未定	未定	セガ	RPG	
シスターソニック	未定	未定	セガ	A・RPG	
うる星やつら ディアマイフレンズ	未定	7,800円	ゲームアーツ	ADV	
ノスタルジアⅡ PRESENCE	未定	未定	シュールド・ウェーブ	ADV	
インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	ADV	
バトル・ファンタジー	未定	未定	マイクロネット	ACT	
電忍アレスタ2(仮)	未定	未定	コンパイル	SHT	
大封神伝	未定	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社	RAC	
LUNAR ETARNAL BLUE	未定	未定	ゲームアーツ	RPG	

メガLD MEGA-LD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
2月以降発売予定のソフト					
3D MUSEUM	25日	13,000円	パイオニア	ETC	
★TRIADSTONE	3月	未定	セガ	ACT	
★バーチャルカメラマンⅡ	4月	未定	トランスペガサス	ETC	
発売日未定のソフト					
MELON BRAIN	未定	未定	パイオニア	ETC	
GOKU	未定	未定	パイオニア	ETC	

ACT：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
PIN：ピンボール／A・RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／VCS：ビジュアルカンバセーションソフトウェア／VIC：バーチャルシネマ／ETC：その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
2月発売予定のソフト							
バスター・ファイト	11日	3,800円	セガ	ACT	2M		通信2P
ウインターオリンピック	11日	3,800円	セガ	SPT	4M		
T2 THE ARCADE GAME	25日	4,800円	アクレイムジャパン	SHT	4M		
3月発売予定のソフト							
マクドナルド～ドナルドのマジカルワールド～	4日	3,800円	セガ	ACT	4M		
エコー・ザ・ドルフィン	11日	3,800円	セガ	ACT	4M		
ソニックドリフト	18日	4,800円	セガ	RAC	4M	○	通信2P
★幽☆遊☆白書～滅びし者の逆襲～	18日	3,800円	セガ	ACT	4M		
アラジン	25日	3,800円	セガ	ACT	4M		
スクラッチゴルフ	25日	4,800円	ビック東海	SPT	2M		通信2P
4月以降発売予定のソフト							
タントアール	22日	3,800円	セガ	ETC	4M		通信2P
女神転生外伝～ラストバイブル～	22日	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
GPライダー	22日	3,800円	セガ	RAC	4M		通信2P
NBA JAM（仮）	下旬	4,800円	アクレイムジャパン	SPT	4M		
ワールドダービー	5月	未定	セガ	SLG	4M	○	
★とられてたまるか!?	6月	3,800円	セガ	ETC	4M		
★Jリーグ GGプロストライカー'94（仮）	6月	未定	セガ	SPT	4M	○	通信2P
剣勇伝説YAIBA（仮）	6月	未定	セガ	ACT	未定		

BEメガ編集部 チェーック!!

最近「買えなかった」と、お問い合わせの多い『メガドライブ・MEGA-CDオールソフトカタログ』ですが、おかげさまを持ちまして初版はほぼ完売させていただいた模様です。できるだけ早い内に重版を出したいと思いますが、在庫や重版の時期などについては、弊社の営業（03-5642-8100）にお問い合わせください。
……と、カタいお話は置いといて、サターンとともに盛り上がりを見せているメガドライブは、来月以降もうれしいニュースが飛び出しそうだぞ。まずは来月、某T社が人気格闘ゲームの続編をもって参入を表明すれば、あのコナミも、そろそろ大物タイトルを出してきそうな気配だ。メガドラに負けず、MEGA-CDにだって、まだまだ隠し玉はありそうだぞ!?

ソフトメーカー伝言板
SOFT MAKER INFORMATION

セガ
「スポーツと格闘なら私にまかせて!!」とK社の早坂さんが言ってたけど、セガだって負けてないぞ。今月はMDもGGもスポーツと格闘で、盛り上がってるぜ！ 特にNFLはシリーズ最高傑作じゃないかな。来月はいよいよ待望の「V.R.」も発売。大作ラッシュだ!!（竹崎）

カプコン
毎度！ カプコンのYa！魔王です。2月ですねぇ。2月と言えばAOUショーですねえ。もちろん今年もカプコンは出展しまっせ。えっ、何を出すかって？ う～ん、残念ながらまだ言えないのねんのねん。まっ、当日まで楽しみに待っててくださいませ。ということでよろしく。

ゲームアーツ
寒いよぉ。いやあ年とると寒さがこたえます。「うる星やつら」に続き「LUNAR II」も発表になって、ゲームアーツの記事は、よりいっそう目が離せなくなってきましたね。目の下にクマはあっても、開発関係者一同みんな燃えてます。楽しいゲームの仕上がりを待っててね。

光栄
今月の新刊。まずは『爆笑水滸伝』。前作では語られなかった数々の名・珍場面を面白おかしく紹介しているんだ。そしてもう一冊は『ごくらくゲーム業界』。ゲーム業界著名人が業界のこと、そして自分自身のことを語るインタビュー集だ。ゲームファンなら見逃せない一冊だぞ。

コナミ
MDスポーツゲームがラッシュの中で、いよいよ1カ月後にバスケットボールゲーム「ハイパーダンク」が発売されます。最大8人プレイを可能にし、オープニングのかっこいいデモは必見です。本物のバスケットボールゲームがしたい君、この「ハイパーダンク」は買いですよ。

日本物産
なかなか出てこない「F1サーカスCD」。ようやくメドが立ってきたので、首を長～くして待っていた人は、もう少しの辛抱です。すぐに今年のF1が始まってしまいますが、今回は日本での開催が2回もあるんですねー！ チャンスがあれば、2回とも見に行きたいものです。

ソニーミュージックエンタテインメント
はじめまして。4月22日にMEGA-CD「爆伝～アンバランスゾーン～」を発売することになりました。タイトルからもわかるように、これはあの爆風スランプが総監督をした音楽アドヴェンチャーゲーム。本人たちが本当に丹精込めて作りました。ご期待ください。

サクセス
ジャーン!! 発売元、サン電子に決定!! パチパチパチ、ドンックドン!! しかし、サン電子の本社は、名古屋。名古屋と言えば、ウィローの名産地。何か、因縁めいたものを感じるのは、おいらだけ？ X68で好評だったアレも、新たな復活のきざしが……続報を待て!!（タムラ）

サンソフト
で、サクセスさんから発売予定だった「パノラマコットン」をサンソフトから発売することに決定したぞ！ と言っても、ゲームが変わるわけじゃないし、イラストもサクセスのタムラさんが引き続き担当してくださるので、コットンファンの人は心配ご無用!! 期待してちょ！

シムス
みなさん！ 耳をよく澄ませてください。足音が聞こえてきませんか？ そうです。悪魔です。悪魔達がすぐそこまで来てるんですよ。「ハヤク、ウゴキタイ」聞こえてますよね。そんな人は、780マッカ（¥7,800）をかき集めて、2月25日「真・女神転生」を買ってね。（八木）

パイオニア
2月にいよいよ、マルチメディアクリエイターズ・ネットワーク（MCN）の第1弾ソフト「3D MUSEUM」が発売になり、期待の高まるところです。また、3月には、セガさん製作のソフトも登場し、レーザーアクティブは昨年以上にパワーアップ致しますので、引き続き応援を。

データイースト
メガドライブユーザーの皆様、ご無沙汰しておりました。データイーストです。久々に新作ができました！ これがなんと移植ではなく、“オリジナル”なのです！「キャプテンラング」。笑った子も泣き出す劇辛の難易度、でも簡単操作で、ついつい時間が…嗚呼、早く見せたい！

ビクターエンタテインメント
俺に言わせりゃ、次世代だのマルチメディアだの言ったって、いわゆるパッドがついてて、テレビにつなげるヤツは所詮オモチャよ。しかも、パソコンと値段が接近してきてるだろ？ そう考えると「マイクロコズム」とかとMEGA-CDが、一番凄いのかもしれんゾ。（by前谷）

メサイヤ
社内では「ラングリッサーII」のことを「ラングツー」と省略して呼ぶ。ある日、営業のT氏が電話で応対していた時の話。
相手「メサイヤさんの次の商品は何だね」
T氏「ラングツーです」
相手「ほう、今度は靴を作るのかい」
（うとさ）

【メーカー伝言板募集中！】ソフトメーカー伝言板は、発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに(？)言ってもらうコーナーです。うちにも言わせろ！というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『BEメガ』編集部の担当編集者に言ってきてくださいね。

アンケートハガキの書き方1-2-3

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

（例1）
年齢12歳の場合

（例2）
MDソフトの所有本数は？
31本の場合

❶ 性別 ①男性 ②女性

※**❷ 年齢**

❸ 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校・高専生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪自営業 ⑫公務員 ⑬アルバイト ⑭主婦 ⑮その他

※**❹ MDソフトの所有本数は？（100本以上は99をマークしてください）**

❺ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信 ②月刊ファミコン通信 ③Vジャンプ ④ファミリーコンピュータマガジン ⑤GAME ON！ ⑥覇王 ⑦メガドライブFAN ⑧Theスーパーファミコン ⑨マル勝スーパーファミコン ⑩LOGIN ⑪HIPPON SUPER ⑫ゲーメスト ⑬ゲーム遊 ⑭ゲームボーイ ⑮BEメガだけ

❻ 本誌で面白かった記事を5つまで以下からあげてください。

❼ 本誌で面白くなかった記事を5つ以内であげてください。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④NEWS & INFORMATION
⑤BEメガCM探偵団
⑥THE SCENE OF J LEAGUE
⑦BE MEGA RACING FREAK
⑧特報 SATURN
⑨特報 ダイナマイト ヘッディー
⑩特報 ドラゴンボールZ
⑪特報 ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
⑫特報 ウインターCESレポート
⑬新作スクランブル
⑭ベア・ナックルIII
⑮信長の野望・覇王伝
⑯ウインターオリンピック
⑰ぴーぷるランド
⑱遊星SEGA STADIUM
⑲サードパーティーやりたい放題
⑳テンゲンおたよりくらぶ
㉑ソニック通信
㉒ジャムおじさんの亀の甲より年の功
㉓トレジャー ファクトリー
㉔バ王
㉕コナミのおへや
㉖のーコネ新聞
㉗マルチメディア宣言
㉘くぎづけ！ ゲーム体験記
㉙T2
㉚クレヨンしんちゃん
㉛ソニック・スピンボール
㉜エターナルチャンピオン
㉝2020年スーパーベースボール
㉞テクモスーパーNBAバスケットボール
㉟バンパイア キラー
㊱V・V
㊲ハイパーダンク
㊳NFLプロフットボール'94
㊴特集'94 最新VICコレクション
㊵LUNAR ETARNALBLUE
㊶FI HEAVENLY SYMPHONY
㊷うる星やつら
㊸真・女神転生
㊹ハイムドール
㊺マイクロコズム
㊻ダンジョンマスター2
㊼FIサーカスCD
㊽ゲームのかんづめ
㊾ウイング・コマンダー
㊿ぽっぷるメイル
(51)レーザーアクティブライブラリー
(52)BEEP！ GAMEGEAR
(53)BEメガ裏技リーグ
(54)サンダーバーズ ARE GO GO！
(55)OH！ NEOGEO
(56)とじこみ付録 V.R. & バーチャファイター

❽ BEメガの情報コーナーで、あなたが必要だと思うものを選んでください（いくつでも）。

①ゲームショップの紹介
②アミューズメント施設の紹介
③ゲーム関連のイベント告知
④ゲーム関連のイベントレポート
⑤ゲーム関連の進学・就職情報
⑥ゲーム関連のCD（アルバム）情報
⑦攻略本などの紹介
⑧メガドライブ以外のハード情報
⑨ユーザー間の売買ページ
⑩映画やビデオの紹介
⑪その他（具体的に）

❾ あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）。

①メガドライブ（2を含む）
②MEGA-CD（2を含む）
③TERADRIVE
④WONDERMEGA
⑤WONDERMEGA RG-M2
⑥レーザーアクティブ
⑦ゲームギア
⑧ファミコン
⑨スーパーファミコン
⑩ゲームボーイ
⑪PCエンジンシリーズ
⑫NEO・GEO
⑬X68000
⑭FM TOWNS（マーティーを含む）
⑮PC-98シリーズ
⑯マッキントッシュ
⑰その他

❿ これから買いたいと思っているゲームは何ですか（下から3つまで選んで答えてください）。

①アイ・オブ・ザ・ビホルダー
②アウトランナーズ
③アフターハルマゲドン外伝 エクリプス
④イース・マスクオブザサン
⑤インディ・ジョーンズ
⑥うる星やつら
⑦ウイング・コマンダー
⑧AX101
⑨FIサーカスCD
⑩NBA JAM
⑪NFL プロフットボール'94
⑫エイリアン3
⑬FI HEAVENLY SYMPHONY
⑭クレヨンしんちゃん
⑮サージングオーラ
⑯シスターソニック
⑰シャドウラン
⑱ジェームスボンドIII
⑲シャドー・オブ・ザ・ビースト2
⑳ジョー・モンタナ フットボール
㉑新創世記ラグナセンティ
㉒スーパーブランディッシュ
㉓スーパー大戦略3（仮）
㉔スターウォーズ レベル・アサルト
㉕ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
㉖ダイナマイト ヘッディー
㉗タイムドミネーター
㉘タントアール
㉙大封神伝
㉚WWF ロイヤルランブル
㉛ダンジョンマスター2
㉜チャンピオンズワールドクラスサッカー
㉝SPARK
㉞沈黙の艦隊
㉟テクノ・クラッシュ（仮）
㊱テクモスーパーNBAバスケットボール
㊲電忍アレスタ2（仮）
㊳2020年スーパーベースボール
㊴ノスタルジアII
㊵ハイパーロードモナーク
㊶ハイブリッド・フロント
㊷バーニングフィスト
㊸バトル・ファンタジー
㊹バンパイア キラー
㊺パノラマコットン
㊻パワードリフト
㊼パワーモンガー
㊽V・V（ブイ・ファイヴ）
㊾V.R.（バーチャレーシング）
㊿ベア・ナックルIII
(51)ぽっぷるメイル
(52)ポップンランド
(53)マッドストーカー
(54)マルチプレイベースボール（仮）
(55)夢幻の如く
(56)モータルコンバット
(57)モンスターワールドIV
(58)ラングリッサーII
(59)LUNAR ETARNAL BLUE
(60)ロードス島戦記
(61)ローリングサンダー3
(62)ワイアラエの奇蹟
(63)ドラゴンボールZ
(64)爆伝アンバランスゾーン
(65)キャプテンラング
(66)F-117ナイトストーム
(67)FIFAサッカー
(68)ドラゴンズ・レア
(69)ゲームのかんづめVol.1
(70)ゲームのかんづめVol.2

1月号読者プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト（30名）
大分県・鎌田勇樹、兵庫県・務川要、千葉県・間野美里
岐阜県・田渕真人、高知県・久川恭平
新潟県・星野啓一、東京都・森伸彦、山口県・岩尾祥
神奈川県・滝本綾香、長野県・高田信也
大阪府・佐々木鉄男、宮城県・野中幸太、福岡県・福澤邦晴
茨城県・鈴木覚、島根県・井上さゆみ
広島県・有信栄治、埼玉県・谷浩一郎、岩手県・吉田毅
京都府・高木憲、鹿児島県・中村陽介
静岡県・吉永弘和、神奈川県・小山拓、奈良県・渡辺稟
岡山県・橋本一美、香川県・立石文也
埼玉県・千葉幹子、京都府・坪井秀之、奈良県・吉田美奈子
大阪府・松本吾朗、茨城県・上尾麻里子

②お好みゲームギアソフト（5名）
埼玉県・柴崎敦、兵庫県・安田直人、石川県・入江元
東京都・平岡浩之、栃木県・佐藤龍一

③「T.M.N.T.」フィギュア人形（5名）
北海道・工藤仁、東京都・田中祐輔、福島県・大内今日子

④「アルシャーク」ポスター（10名）
千葉県・五月女智昭、長野県・勝沼俊次朗、東京都・鈴木豊
兵庫県・真野忠義、秋田県・平元正直
神奈川県・小野孝治、埼玉県・林信博、愛知県・安藤正幸
北海道・谷内芳則、福岡県・小田恭敬

⑤「ソニック」小物入れ（10名）
大阪府・石倉康治、茨城県・猪川暁史、千葉県・武田奈津子
千葉県・池田かおる、静岡県・彦坂心
秋田県・伊藤克美、静岡県・中安浩一、兵庫県・西原宏昭
長野県・黒田啓一、神奈川県・上崎修

⑥タイムボ缶（10名）
北海道・菅原克俊、千葉県・小山慎、東京都・海野正貴
千葉県・荒川誠、宮崎県・岡部健一郎
愛知県・岩瀬浩、埼玉県・鎌上明、広島県・浦野崇志
鳥取県・浜下恭介、三重県・奥村耕平

BE-MEGA HOT MENU PART2

BEメガホットメニュー

T2 THE ARCADE GAME

映画で見た数々の名シーンに君も立てる

完成度ゲージ 100%　2人協力プレイあり

●アクレイムジャパン
●２月25日発売
●8,800円
●８Ｍ

ゲームセンターのＴ２がそのまま移植されたぞ

ゲーセンのガンシューティングゲーム「Ｔ２」が、アメリカでジェネシスに移植されたのは昨年のこと。そしてこの春、いよいよ日本でも発売されることが決定した。喜べ。

さてゲームの内容は、ひたすら単純。映画「ターミネーター２」の世界を、そのまま再現したようなグラフィックの中、近づいてくる敵たちを撃ちまくればいいだけの簡単さだ。

日本では「MEGA-SPIDER（メガスパイダー）」（光線銃）が発売されていないため、パッドによる操作のみだが、よりシビアな操作が要求され、緊迫度（きんぱくど）満点。２Ｐ協力だともっといいぞ。

十字キーでカーソルを動かし、ボタンを押して弾を発射。あら簡単。

とにかくハデハデ

各ミッションをクリアすれば、倒した敵の種類や数に応じたボーナス得点が加算される。画面もいかにも「Ｔ２」といった感じだ。

近づく敵は容赦なく破壊せよ！

ゲームの舞台は、未来と現代に分かれている。ここはあやしい防護服に身を包んだ研究員がいる研究所。

ただ撃つだけでなく、味方を援護するミッションもある。間違っても味方を殺さぬように。

ただ撃つだけの爽快ゲームでもあるが、もちろんそれだけではない。映画同様にちゃんとした目的がある。ステージによって目的は異なるが、なにかの護衛任務が多い。いくら弾薬が無制限でも味方は撃たないように。

さらに敵や箱を壊すと、ときどきアイテムが出現。取ればパワーアップできるぞ。

もちろん最後の敵はコイツ。ただ攻撃するだけでは倒せない。後ろに控えている特殊車両がカギとなる。

アイテムもあるぜよ！

敵を倒したり、障害物を壊したりするとアイテム出現。撃てば取ったことになる。

画面の外から何度も襲いかかるヘリから輸送車両を守りぬけ。

メーカーさんからひとこと

アクレイムのＭＤ参入第１弾はこの「Ｔ２ ザ・アーケードゲーム」。その名のとおりアーケード版の完全移植！ ゲーセンで１００円玉をつぎ込んだ人もこのソフトで思う存分楽しんでください。今年のアクレイムの新作ラインナップに期待してください！（清水）

クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児

オラってみんなの人気者ぉ〜。てれるなぁ。

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

●マーバ
●3月11日発売
●8,800円
●ACT
●16M

おおっ、オラのゲームができたぞ

「このぉ、おバカっっ！」″みさえの怒声とともに始まる「クレヨンしんちゃん〜嵐を呼ぶ園児」。プレイヤーはしんちゃんを動かし、お友達やいじめっ子の妨害（？）をかわしつつ、ステージカードを探すのが目的だ。

原作同様に可愛い（？）しんちゃんが、走る、ジャンプする、アクション仮面に変身、死体のマネ……などイロイロな動きをしたり、あの独特な声でしゃべったりもするのだ。難易度も低いので、誰にでも遊べる作品だぞ。

遊べるゲームは2つ。選ぶとしんちゃんが「すればぁ〜」としゃべる。

しんちゃんとあそぶ

本編のメインゲームがこちら。ステージごとにストーリーの背景があり、1ステージは5つのエリアで構成されている。なお、しんちゃんのアクションは以下のとおり。

ジャンプ
友達をふんだり、障害をよけたりする。

でんぐり返し
でんぐり返しで友達らを攻撃をする。

ダッシュ
歩く時より移動が速いぞ（当たり前か）。

お家・お店訪問
家や店などを訪問することもできる。お買物はできないが。

人とお話する
さらに中にいる人と話ができる。クリアするためには必要不可欠。

モノを動かす
動かしたいモノの隣に立ち、方向ボタンの右や左で動く。

モノの上に乗る
さらにその上に乗ることも。これをしないとクリア不能なところも。

ズリズリ動き
狭い場所を通る時にはコレ。このポーズでズリズリと動くのだ。

死体ゴッコ
この状態のまま動かないと死んだふりになる。その間は無敵だ。

電柱よじのぼり
電柱の上にあるカードを取りたい時などに使う。結構かわいい。

へい歩き
さらに、電柱から塀の上に降りることもできる。落っこちないでね。

ミニゲームであそぶ

オマケ感覚で遊べるのがこちら。といっても、どれもなかなか面白いデキのうえ、しんちゃんの会話が楽しいので、本編よりハマる可能性大（？）。

選べるゲームは全部で8つ。キミならどれから遊ぶ？

最初に、ゲームの遊び方を教えてくれるぞ。

シャボンだま
ネネちゃんより、大きいシャボン玉を作れば勝ち。力みすぎると割れちゃうこともあるので注意。

カードさがし
とうちゃんの言った文字で始まる絵柄カードを、時間内に全部見つければ勝ち。半ケツ踊りがかわいい。

スイカわり
勝手に歩くしんちゃんを、かあちゃんがうまく指示し、スイカの隣まで動かす。カニなどに当たるとアウトだ。

すいえいたいかい
障害物をよけながら、しんちゃんが1着になれば勝ち。中にはスピードアップする障害物もあるぞ。

はたあげ
アクション仮面のかけ声に合わせてアカ、シロの旗を上げ下げする。吉永先生と対戦で、3本勝負だ。

ににんさんきゃく
かあちゃんと一緒に二人三脚する。かあちゃんのかけ声に合わせ、左右の足をタイミングよく動かそう。

ジャンケンおいかけっこ
「ジャン・ケン・ポン」の合図に合わせ、かあちゃんとジャンケンをし、かあちゃんにつかまれば負け。

きゅうしょくはこび
給食室から教室までおかずを運ぶゲーム。風間くんやマサオくんにぶつかって、オカズをこぼしたら負け。

CARMINE

オラの活躍見てくれよなぁ〜

それではステージ1から4まで紹介しよう。まずステージ1の舞台はしんちゃんの街。ステージ2はお寺。ステージ3はしんちゃんの夢の中。そしてステージ4は幼稚園周辺が舞台となっている。

なお右のカードは、お助けカード。それぞれ違う効力があるので、ぜひうまく活用しよう。

ステージ1

シロを散歩に連れて行ったしんちゃん。ところが家に戻ってみると、シロがいない。どうやらどこかに置いてきちゃったようだ。

かあちゃんに怒られるしんちゃん。まずはシロの鎖を探そう。

まずは野原家からスタート。シロはいったいどこにいるのかな〜？

お友達をふんづけちゃうしんちゃん。コワイよねぇ。

カード発見！ 取ると「おおっ」としゃべってくれる。

「歩くワイドショー」の異名をとるおばちゃん。鎖のある場所を教えてくれる。

ワッハッハッハ

クリア！

ステージ2

町内会主催の「きもだめし」大会に、出場するしんちゃん。オバケが持っているお札を1番から5番まで集めてお堂に行くのだ。似た場所が多いので迷わないように。

同じ入口でも、何度か出入りすることで、違う場所に出る場合もある。

ひとだま、一つ目小僧などのオバケが登場する。オシッコちびらないでね。

キレイなお姉さんなら、幽霊だろうがナンパするしんちゃん。

ステージ3

ムニャムニャ……。しんちゃんは夢の中で、ブラックメケメケ団に捕まっているアクション仮面と出会う。彼を助けるため、アジトへ潜入するしんちゃんだが……。

敵はブラックメケメケ団戦闘員。爆弾を上から落としてくるヤツもいるぞ。

最後のカードは、チンパン総統モンキッキが持っているのだ

複雑に入り組んだ迷路。出口はいったいどこにあるんだろう？

ステージ4

今日は幼稚園の雪合戦大会（しんちゃんは死体ごっこのほうが好きだが）。お友達の雪玉攻撃をかわしつつ、隠されたカードを吉永先生のところまで持ってくるのだ。

カードのためなら人ん家のマンションまで行っちゃうしんちゃん。

街は一面雪景色。しんちゃんも雪玉で攻撃しないかな？

園長先生はのせられやすい性格。彼のカードは本人に聞くのが一番。

カード一覧

シロ

一定時間、シロがやって来て、周りの敵をやっつける。

アクション仮面

別の画面に行くまで無敵。アクションビームも使える。

ぞうさん

ぞうさん踊りを見せ、敵の動きを止める（一定時間）。

天使

敵から受けたダメージを、元気な状態まで回復する。

水鉄砲

敵の攻撃を受けたり、別の画面に行くまで使える。

遊びたかったら買えばぁ〜

メーカーさんからひとこと

スーパーファミコン版とは、ひと味もふた味も違ったゲームが楽しめるヨ！ ストーリーは、去年夏公開の映画の続編。各ステージのユニークなボス達と楽しく戦えるんだ。

じゃ

ソニック・スピンボール

ソニピン・レベル3までの奥義がコレだ！

完成度ゲージ 100% 2人交互プレイあり

●セガ
●発売中
●6,800円
●8M
●PIN&ACT

エッグマンの要塞でソニックを弾け！

Dr.エッグマンの野望が惑星モビアスに忍び寄る！ ソニックがボールになって大暴れする「ソニック・スピンボール」もうみんな遊んでるかな!? カオスエメラルドをすべて集めボスを倒していくとステージクリアなんだけど、カオスエメラルドを捜し出すだけでもひと苦労だよね。そこで、今回はレベル3までのチェックポイントを中心にカオスエメラルドの場所を紹介していこう。その前に知っておきたい基本テクニックの紹介だ。

アメリカンなソニックなので、顔つきがちょっと違う。目の上の盛り上がりがちょっと怖い感じがするね。ゲームに関係ないけどさ。

ソニテク①

ソニックはボール状の時、ある程度操作することが可能だ。これを知らないと思うようにソニックを動かせないぞ。

フリッパーでソニックを止めるのは、ピンボールテクニックと同じ。この状況で左上を押していればソニックは遅く落ちていく。使えるぞ。

ソニテク②

ソニテク①の応用だが、サイドに落ちそうな時や、ゆるい円形のガードをある程度さかのぼることも可能。グイグイ。

右へ落ちれば溶岩が。こういった場所で左にグーっと押せば、ソニックは左のセーフティーゾーンへ動く。これは結構使うので覚えておこう。

ソニテク③

足場のカドなどで、ソニックはぶら下がることができる。ただ足場の近くへ誘導させるだけでいいのだ。

先のレベルに行くに従って使うぶら下がり。ソニックをそちらへ誘導しないとこのまま落ちてしまうので注意。なるべくキーは左右に入れておこう。

LEVEL1-3のチェックポイントはここだ!!

LEVEL1 カオスエメラルド3個

最初のレベルなので、ソニックが落ちても何らかの救済措置があり、安心してプレイできるぞ。左右対照だし、比較的簡単だ。

チェック1 まずは水抜き

最初のエリアでは、上部左右にあるスイッチを押すことが目的だ。その周囲に行くと敵が首を出すので、それを利用してスイッチを押そう。2つとも押すと中央の水が抜けるぞ。

スイッチを入れるのは比較的簡単だ。敵の反動を利用して、ソニックを誘導すればいいのだ。

2つのスイッチを入れると水が抜ける。でも、このエメラルドを取りに来るのは一番最後なのだ。

チェック2 左右のエリアで

左右のエリアは対称になっているので、どっちへ進んでもいい。まずすることは、線路のスイッチを切り替えること。それがすめばあとはソニックを上へ向かわせればいいだけだ。トロッコに乗ったら好きなほうへ行こう。

この切り替えをしないと、トロッコに乗っても意味がないぞ。

切り替えがしてあるほうとは逆に進めば、すんなり行くことができるぞ。2つめのフリッパーで誘導。

チェック3 最後のエメラルド

トロッコに乗って2つのカオスエメラルドを取ったら、もう1度トロッコのあるエリアまで行こう。

BOSS!!

ボスは、とりあえず上の足場まで登り、そこからスピンダッシュでシッポと体の間に入ればOK。シッポが壊れたら、上のハッチから落ちてそのまま跳ねていればいいだけだ。

上の4つのスイッチで岩石を落とすという手もあるが、めんどうなので必要はない。

LEVEL2からが本番！　気を抜くなよ!!

LEVEL2
カオスエメラルド3個

ここは、蒸気機関がいたるところにあるエリアだ。カオスエメラルドは、１つの場所に集中しているので、かなり簡単に取れるぞ。しかし、このレベルから落ちると助からない。気を引き締めていかないといけないぞ。

チェック1 最初のエリアを出ろ！

最初のエリアは、これといった仕掛けがない。右上にある出口を早く開けて次のエリアへ急ごう。左にあるバズーカにソニックを入れれば簡単だ。ソニテク①や②を使えばすぐ出ることができるぞ。チャレンジしてみよう。

このバズーカでちょうど出られる。でも、その前に出口を開けとかなければいけないぞ。落ち着いてやろう。

出ると、次はスチームエリアだ。ピンボールとはあまり関係がないエリアだけどタイミング勝負になる。

チェック2 イキナリ1ッめ

このエリアは、スチームの勢いでソニックが飛び上がってしまうのだ。ここの中心にある入口に入ればいいのだが、ただジャンプするだけでは上がれない。左右から来る敵を倒した反動で上がって行くのだ。タイミング命。

ボタンを押すとスチームが吹き出る。この上へ行けばいいんだけど……。

まず1つ！

上まで飛ばされて、何もせずにまず１つめのカオスエメラルド。他の２つは、左右のエリアからアプローチ。

左右のエリアは、どちらが先でもいい。しかし、落ちるとまた最初のエリアからやり直しになるぞ。

チェック3 左右のエリアで

左右のエリアは対称でないが、ハッチを壊してエメラルドを取るということは同じだ。壊した後は、スチームを飛ばして登るのだ。

ボタンを押せばスチームが出る。連打していると、簡単に上がって行くことができる。

この障害を壊せば、エメラルドのある通路に入ることができる。

連打連打！

BOSS!!

このボスも、左右から上へ行き、溶鉱炉の中へと入って行く。１体ずつ破壊しなければいけないが、そう難しいことはないハズだ。

左右にある足場は、２度目のジャンプで下がってしまう。スチームがやんだら入り込もう。

LEVEL3
カオスエメラルド5個

いよいよ後半になったが、ここからはカオスエメラルドがなんと５個もある。もちろん全部取らなければいけない。しかも、その場所が取りにくい場所にあるので、結構たいへんだぞ。時間がかかるのを覚悟で挑戦。

チェック1 ソニックを入れろ！

フリッパーが２つある特殊なエリアだ。上には移動リフトがある。ここに２つのエメラルドがあるが、どちらもタイミング勝負。ねばって取るしかない。取ってから移動しよう。

ここと ここ

チェック2 どんどん上に進め！

左右のエリアは、フリッパーがエレベーターの役割もする。左右に１カ所ずつエメラルドに到達する通路があるので、それを早く見つけよう。右のほうが取りにくいけどイライラせずに。

こうしてソニックを運んで好きな通路へ入れよう。その前に敵を倒しておくことを忘れずにね。

この場所のハッチの一つにカオスエメラルドがある。どうせなら全部開け放ってしまうといいのだ。

チェック3 まだまだだぜ!!

左右のエリアから中央のエリアへ行き、最後のカオスエメラルドを取ったら、いよいよボスだ。ボスまでは、また左右のエリアから行くことになる。そこの一番上のリフトに乗って行くとたどり着けるぞ。

ここを通るにはどうすればいいか。もちろんスピンダッシュしかないでしょう。

BOSS!!

このボスは、まず左右のパイプを破壊する。２つとも破壊したら、本体下中央の穴へ入れば終わりだ。狙いがかんじんだぞ。

パイプを壊すのが先。結構簡単に破壊可能だ。しかし、中に入るのが苦労。

メーカーさんからひとこと

「ソニック・スピンボール」の他に「ソニックCDかGGの「ソニッック&テイルス」を買えば応募できるソニックビンゴキャンペーンをただ今実施中!!　抽選で、ソニックのピンバッジやデイバッグが当たるヨ。ソフトを持ってるのに応募していない人はお早めに!!

エターナル チャンピオン

アメコミなキャラが魅力

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●セガ
●2月18日発売
●7,800円
●ACT
●24M

9人のキャラのうち5人の必殺技を公開!!

前号から情報をおとどけしているアメリカじこみのイキな格闘ゲーム、「エターナルチャンピオン」。各時代のサイバー&ワイルド&ファンタスティックなやつらが戦うこのゲーム。今回は、9人のうち5人の必殺技を一挙公開するぞ。それにしても驚くのがその必殺技の数だ。各キャラ平均して6〜7つの必殺技を持っているぞ。

ビックリ必殺技!

各キャラの攻撃方法は、意表をつくものが多い。必殺技も、一撃必殺のものからコンビネーション系までさまざまだ。

ハイパーブレード

SF格闘数あれど、これほど徹底してサイバーなのは「エターナルチャンピオン」だけ。デザインがアメコミヒーローもの。

何でも アリアリ!

6ボタン対応だが3ボタンでも切り替えて操作可能。本格派だ。

モードが多いのはよい

このゲームの特徴の1つとして、トレーニングモードがある。これは、メタルボールを壊したり、ホログラフィーの相手と戦うものだ。他にトーナメントモードもあり、大人数で遊ぶこともできる。なんかすごい。

実際のゲームモードは1つだが、その他にトレーニングというモードがあるというのがアメリカものっぽい。ここで基礎操作を一通りマスターしておこう。

10人以上でトーナメントをやることも可能。友達と競い合うことも。誰がエターナルチャンプだ!?

シャドー……SHADOW

タイム・ボム
後ろタメ→前+Zボタンで出る。通常は波状軌道で飛んで行くぞ。

スモーク・スクリーン
XYZのボタンを同時に押して消える。出現位置も決められるぞ。

ニンジャ・ウェポン
後ろタメ→前+X／Y、右上+X／Y、右上+X／Yで武器が違う。

トワリング・ファン
後ろタメ前→A、B、Cで強弱がある。連続してダメージを与える。

ハイアングル・キック
下タメ→上+B→斜め下で出る空中キック。スピードがあるのだ。

シャドー・モード
ABCボタンを同時にしばらく押す。一定時間無敵だ。ヒキョー!

スライディング
A+Bで小、B+Cで中、A+Cで大。立ったままからでも出せる。

カワワード!
X+Z同時押しで挑発する。されると、陰陽マークがなくなるぞ。

ラックス……RAX

ロック・アンド・ロード
A+Bで標準ロックをした後、発射。時間がかかるがカッコイイぞ。

エアジェット
下タメ→上+B。飛び上がって一定時間浮遊した後、落下攻撃。

サイバー・パンチ
XYZを同時にしばらく押す。しばらく押すというのがミソだ。

サイバー・キック
ABCを同時にしばらく押す。サイバーパンチと同じ系統の技だ。

ジェット・ニー
後ろタメ→前+Cボタン。ジェットで浮上してから突撃していく。

オーバー・ワード
ACを同時にしばらく押す。発射するまで時間がかかるが、強力。

ターピン
後ろタメ→前+A。接近しているならその場で場所が入れ替わる。

ウンイブ!
挑発。ウインプとはまぬけという意味、カウアードは負け犬だ。

この必殺技をすべて覚えられればキミは天才!!

陰陽マークが必殺技のカギを握る

各キャラの必殺技は、無限に連続して出せるというものではない。必殺技を使うと、体力メーターのとなりにある陰陽マークがある程度消費されるのだ。技を使うごとにマークは分割され、マークがなくなると必殺技も使えなくなる。マークは時間で回復するが、大技だとそれだけ消費も激しい。注意しよう。

必殺技を使うとこのようにマークがなくなっていく。マークがなくなったら、回復するのを待つしかないのだ。

必殺技は、その大小によって陰陽マークの消費量が違う。また、挑発もマークを消費するが、相手はその倍減らされてしまうのだ。キャラによっては、マークエネルギーを吸い取る荒技を使うものもいる。常に気を配っておくこと。

ザビエル……XAVIER

ドラゴン・トラップ
後ろタメ→前+Z。杖のヘビが飛んでいき、相手に巻きつくぞ。

スナップ・バック
後ろタメ→前+Xで出る。杖が伸び、長いリーチで攻撃するぞ。

アイデンテティ・チェンジ
XYZをしばらく同時に押す。弾が当たると相手は別のキャラに。

ミダス・タッチ
後ろタメ→前+Y。弾に当たると金色になり一定時間動けなくなる。

アトラクト&スマック
ABCをしばらく同時に押す。相手を引き寄せてから攻撃する。

スワップ・スペル
XYを同時にしばらく押す。無条件で相手と場所が入れ替わる。

コンフュージョン・スペル
ACをしばらく同時に押す。弾に当たると操作が前後左右不覚に。

シンプルトン!!
挑発。ばか者、まぬけという意味。みんなけっこうキツイな。

トライデント……TRIDENT

バイオスタン・フィールド
ABをしばらく同時に押す。一定時間相手を動けなくするのだ。

リプルサー・フィールド
BCを同時にしばらく押す。相手を強制的に接近させない。

デプスチャージ・フィールド
XYをしばらく同時に押す。一定時間相手の動きをにぶらせる。

スピニング・トライデント
XYZをしばらく同時に押す。連続でダメージを与えられるぞ。

スライディング・トライデント
後ろタメ→前+Y。かなりの距離をダッシュする突っ込み技。

プラズマ・ボルト
後ろタメ→前+Z。唯一の飛び道具。威力もそれなりにある。

リキッド・モード
ABCをしばらく同時に押す。液体時は無敵で、めくりも可能だ。

フリーク!!
挑発。奇形、変種などの意味がある。こんなこと言っていいのか。

スラッシュ……SLASH

バッター・アップ
XYZをしばらく同時に押す。棍棒を振り回すだけだが、強力。

ダブル・フットキック
ACをしばらく同時に押す。サマーソルトのようなバック転キック。

デ・クロウ
後ろタメ→前+Zで出る。棍棒の先からツメを飛ぶ。ツメが小さい。

パワー・サッド
YZをしばらく同時に押す。地震で相手を転ばせる。防御可能。

背骨折り
相手の近くで前+Z。投げた後、落ちるギリギリでZを押す。

ランニング・ヘッドバット
後ろタメ→前+C。いわゆる頭突きだが、はずれると一瞬動けない。

バム!!
挑発。浮浪者、なまけ者という意味。かなりあぶなげなスラング。

今回は5人の紹介をしたけど、自分で使えるキャラはあと4人いる。それぞれいろんな必殺技を持っているので、ぜひ覚えてトーナメント大会を開いてみよう。

メーカーさんへひとこと

「エタチャン」でお気に入りのキャラと言えばやはり「ラーセン」かな。トレンチコートに身を包み、コートの中は武器だらけの、シブイ変なオヤジだ。そういえば、中学の頃、学制服の中に武器を仕込んで自己防衛していたヤツがクラスにいたんだよなぁ……。

2020年スーパーベースボール

30年後のハイパー野球だ！

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●ＥＡビクター
●３月４日発売
●8,900円
●ＳＰＴ
●16M

2020年、野球はサイバネティックな進化をとげた！

NEO・GEOで人気を博した近未来野球ゲームがこの「2020年スーパーベースボール」だ。

基本操作は従来の野球ゲームとほぼ同様だが、さすが近未来の野球、ルールはかなり違うものとなっている。グラウンドが特殊な形状をしていたり、ファインプレイには賞金が出たり、その賞金で選手をパワーアップしたりと、かなりショーアップされた内容がうれしいのだ！

未来世界のハイパー野球、プレイボール！しかしあと20数年でこんなになるか？

クロスプレイの瞬間。非常にかっこいい演出だ。審判にも注目。

相手から三振を取ってガッツポーズ！ボーナスももらえるぞ。

賞金を稼いで選手をパワーアップしよう！

このゲームでは、ヒットを打ったり、相手を凡退にとった時や、ファインプレイなどに賞金が払われる。これで選手をパワーアップだ。

ファインプレイも重要。高い打球はジャンプして捕ろう。

タイムをかけて選手をパワーアップ。アーマーが装着されると選手が輝くぞ。

CYBER EGG STADIUM

ここ、サイバーエッグはスーパーベースボールのメッカ。見てのとおり内装は現在の野球場とはかなり違う。まず、ファウルゾーンは本塁の後方、内野区画に隣接する部分のみ。また、ホームランゾーンはバックスクリーンの場所のみ。あとはすべてフェアゾーンとなる。また、グランドにある赤い区画はボールが転がらなくなるストップゾーン、黄色い区画は野手のジャンプ力がアップするジャンプゾーンだ。

グランドに地雷が！

このゲームではなんと一定のイニングごとにグランドに地雷が設置されるぞ。踏まないように。

審判がグレーのカードを出したら地雷が置かれる合図だ。

地雷を踏むとその野手はしばらく動けなくなる。恐怖の存在だ。

メーカーさんからひとこと

ネオジオ黎明期のスポーツゲームの傑作が、MDについに登場。ゲームセンターの興奮を忠実に再現するべく、16メガの大容量をフルに使い切ったグラフィックは一見の価値あり！　いやホント、ひさびさのナイス移植って感じ。嘘じゃないから、だまされたと思って買ってみ。

テクモスーパーNBAバスケットボール

他の追随を許さない充実したNBAパワー

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

- ●テクモ
- ●3月4日発売
- ●8,900円
- ●SPT
- ●8M+B・B

華麗＆豪快なダンク。ダンクや3Pシュートは迫力のアップシーンになることもあるぞ。リプレイも可能。

チャージング、プッシングなどの反則は審判が見逃さない。ディフェンス、オフェンスのファールもキチンと入っているので、あまり無理しないほうがいい。

昨年のNBAファイナルのカードを再現できるのも、もちろんNBA公認だからこそ。ひと足早く、キミの手でブルズの4連覇を達成してやることも可能だ。

ボールをキープして、さあ攻撃という時に方向＋Cボタンで攻撃フォーメーションを組換えられる。

ONE NBA PLAYER THAT STARTS EVERY GAME

'92年にSFCで発売され、細かいデータとシステムが日米のファンの間で大評判だったこのゲームが、ついにメガドライブ、ジェネシスファンのために、最新データで移植されることになった。

全27チーム、総勢324人ものNBAプレイヤーが実名で登場！ 先に発売された「テクモスーパーボウル」同様、実際のNBAのスケジュールをプレイするシーズンゲーム、オールスターなど、モードも超充実。スピード感や選手の動きもSFC版や従来のバスケゲームをはるかに超えているぞ。 これまでのバスケゲームに満足できなかったキミ！「テクモスーパーNBAバスケットボール」をやってみればきっと満足できるよ！

2ndピリオドが終わるとハーフタイムショーが始まる。前半の成績も細かくチェックできるが、ネーチャン達の楽しげな踊りにも注目しよう。

選手データは'92〜'93を使用

このゲームの選手やチームのデータは昨シーズン（つまり'92〜'93）をもとに、そして試合スケジュールは今シーズンをもとに設定されている。選手名鑑としても使えるのはうれしい。

←昨年秋、来日したP・ユーイング。ちなみに身長はフィート、体重はポンドだ。

→ブルズの謎の選手。しかしこのデータからすると……。

COAシステムでコーチ気分

プレイ時には、実際に選手を操作するほか、コンピュータに操作させたり、フォーメーションの選択や選手交替などのみ参加するコーチシステムもある。フォーメーションは試合前にあらかじめ設定することができるのだ。細かい！

コーチは体は楽だけど、気は…。

プレイブックにフォーメーションを登録。

'93〜'94シーズンをフルに楽しむ

NBAをフルに楽しむなら、ぜひシーズンゲームをやってほしい。NBAチャンピオンになるには道のりが非常に長い。しかし、このゲームはデータセーブもできるし、SKIPで試合結果だけ見て、好きなところで参加という荒技もできる。しかも得点ランクや3Pシュートランク、フリースローランクなど、リアルタイムに個人成績も残るので、NBAファンなら絶対に買いのソフトだね！

↓選手をうまく交替させながら疲労を残さないようにしないと。

順位もちゃんとディビジョンごとに出るぞ。

個人データも試合ごとに更新されていく。

メーカーさんからひとこと

新年明けましておめでとうございます。おっともう2月だぜ、こりゃまたうかつナリィ。てなワケで、来月に発売される「テクモスーパーNBAバスケットボール」はNBA公認の超本格派!! インスタントリプレイ機能も搭載し、8,900円だ。NBAフリークは要チェック。

バンパイア キラー

宿敵ドラキュラ伯爵まであと一歩

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

- ●コナミ
- ●3月18日発売
- ●7,800円
- ●ACT
- ●8M

ジョニー&エリック これまでの道のり

闇(やみ)より復活したエリザベート・バートリーは、ドラキュラ復活のため魔力で第1次世界大戦へと世界を導く。それによって、多くの血を流し、ドラキュラを復活させる条件を満たそうとしているのだ。それを阻止(そし)するのが主人公ジョニーとエリックである。彼らは、ヨーロッパ各地の魔と化した地を巡(めぐ)る……。

ジョニーの持つムチは、バンパイアキラーというモリス家代々の武器。エリックの武器はアルカード・スピアと呼ばれ、すべてが謎だ。

以前にドラキュラが復活した城が始まりだ。

その後、急浮上したアトランティスで闘った。

そして、ピサの斜塔、ドイツの兵器工場へ。

こいつらを倒さなければ先へは進めないぞ

STAGE 3

ガーゴイル

前回お見せできなかったステージ3のボスがこいつだ。このガーゴイルは、ピサの斜塔の頂上でジョニー達を待ちかまえている。攻撃方法は、その長い尾と体当たりだ。しかもここは、足場が左右に回転しているため、一定位置にいることが難しい。ヤツの動きを見きることができるか!?

尾の先端から、3方向へ攻撃する。見て避けられればいいが、足場が回転するので難しい。

突然踏みつぶし攻撃をしてくる。逃げながら打つ。

一時的に塔の下へ逃げるぞ。動きが素早く、なかなか攻撃が当たらない。

STAGE 4

ギア・スチーマー

ドイツの兵器工場で待ちかまえるボスがこのギア・スチーマーだ。体がすべて歯車でできている。弱点は中心部分にある球体だ。ヤツは攻撃方法が多彩で、体当たりや空中浮遊など、あなどれない。スキを見て攻撃するしかないのだが、攻撃を当てるたびに体が縮んでいくぞ。縮んだあとは……。

[illegible]をポイポイ投げてくる。自分のいる場所へ投げるので注意だ。

地面を泳ぐ。体が大きいとなかなか飛び越せないのだ。画面端で回避するしかない。

空中を踊るように飛び回る。しゃがんでいればまったく当たらないので、着地まで待つ。

ベルサイユ宮殿からプロセルピナ城へ

STAGE 5

前回はダイジェストで紹介したステージ5だが、今回は細かく紹介していこう。アントワネットの怨霊がさまようベルサイユ宮殿。しかも、その美しい外観からは想像もつかないことが内部には起こっていた。澄んだ噴水の水が、一瞬にして呪いの血色に染まる。ジョニー達の行く手を暗示するように……。

この巨大バラの花粉に当たると、前後の操作が逆になってしまう。

このカマを振り回す敵は、頭部を投げたりもする。武器の先端が当たるぐらいの間合いから攻撃しないとやられるぞ。

ヨロイがぁくる〜

アトランティスにも登場した中ボスだ。しかし、今度は素手で攻撃をしてくるぞ。伸びる腕につかまらないように、しゃがんで攻撃。

分かれ道!! 上と下

それぞれのシーンをクリアすると、この回転階段に合流する。

まわる石

どんどん降りてけ

ここが次のシーンへの入口だ。途中にあるアイテムをできるだけ取って行こう。

ジョニーはここから上へと登っていく。しかし、入口より上へは行けないのだ。残念。

これはだまし絵!?

柱と顔が交互に現れるだまし絵な中ボス。柱が現れた時に攻撃すればいいのだが…。

アントワネット出現!!

アントワネットの霊は存在した！ しかし、それはエリザベートの魔力により、より強大な魔物として復活していたのだった！ 邪悪な蛾に姿を変え、ジョニー達を襲う。

襲ってくるアントワネットの亡霊を倒すと、その背中が割れ醜い正体を現す。これがこのステージのボス、プリンセス・オブ・モスだ！

アンギャー

卵を産み散らして攻撃。生まれた子供達はユラユラと襲ってくるぞ！

毒粉は、エリックならヤリを振り回していればいい。ジョニーは、斜めジャンプを使ってしのげ。

STAGE 6

イギリスのホィットビーに突如現れた謎の城プロセルピナ。どうやら、ここでエリザベートはドラキュラ復活の準備をしているらしい。なんとしてもそれを止めなければいけないが、不思議に辺りは静まりかえっている。ドラキュラ復活の前触れか!? それとも……。急げジョニー、エリック！

橋が落ちていく〜!!

今まで渡っていた橋が、爆音を上げて崩れ落ちる！ 急いで渡るのだ。落ちるな！

俺はどこ!?

4つに歪んで見える長い回廊。スリッドごとのブランクに注意して進め！

反重力の部屋

今度は上下が逆に。もちろん、操作も反対になる。さっきのトラップよりマシ!?

開発者さんからひとこと

吸血鬼の呪いが怖くてブラッディーマリーが飲めるか！ などとほざいて始めたが、やはり呪いは実在したのだった。どうも体調がすぐれず、食欲はないし寝付きも悪いし……あれ、これっていつものことか。次のタイトルは○○○○○○だったよなぁ。ということは呪いは……。

V・V（ヴィ・ファイヴ）

こだわりのメーカーからこだわるユーザーに贈る

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

●テンゲン
●3月25日発売
●7,800円
●SHT
●8M

ただひたすらに超人的ハイスコアを目指せ！

うおおりゃああ！渋谷洋一だ。今、もはやジャンルとしての人気は地に落ちたといった感のあるシューティングだが、そんな中で去年、ゲームセンターに潜在するシューティング野郎を再び熱くさせたゲームが数点あった。その珠玉の作品の1つがこの「V・V（ヴィ・ファイヴ）」だ。「グラディウス」を彷彿するパワーアップシステムは、お助け的危険回避のためのボムがなく、硬派な印象を受ける。そしてなによりも街のゲーマーを熱くさせたのが、ハイスコア追求型の作りがなされているところだ。昨今、スコアは単なる飾りで、エンディングが見れればなんでもいいや的ゲームがはびこっている。今こそハイスコアのみがすべてだったあの修羅の時代を思い起こす時がきた！

出たカプセルはすべて取る。シールドにゲージを合わせボスにそなえようなんて甘い考えは捨てろ。パーフェクトを狙え。

ボーナスパネルの多くは、フリップフロップしている。ここでは500点と1000点。高得点表示のときに取るのだ。

まずは己を鍛えに鍛えて鍛えまくるのだ！

「ボムのないようなシューティング、俺にはできない……」。案ずるでない。しっかり「グラインド　ストーマー」モードがついておるわ（こっちはボムあり）。「グラディウス」タイプが好きな人は「V・V」、「沙羅曼蛇」タイプが好きな人はグラストを選べばよい。

当然だがボムがあり、またプレイフィールドに集中できるグラストのほうが簡単だ。まずはグラストで練習し、流れをつかむ。そして、トレーニングモードで各面を徹底攻略し、全ステージの展開を完全に覚える。これが結果として、余さず敵をスコアに替えることにつながるだろう。さあ、腕を磨いたら「V.V」モードで本番だ。

スタートしていきなり自機を全滅させ、最後の最後に出てくるスペシャルカプセルを取り、新たにフルパワーではじめるという手もある。

いきなりパワー全開。1ステージのボスもアッというまにオダブツ。これで、前半ステージの展開を一気に覚えてしまえ。楽勝だ！

難易度の高いゲームだけにトレーニングは必要不可欠

Lesson1 トレーニングモード

トレーニングモードを選択すると、2周目を含めた全12ステージ中、いきなり好きなステージから始められる。この時自機はまるでパワーアップしていない状態で始まる。復活パターン探求に使える。

復活パターンを探求！

いきなり全12ステージを自由に選択できる。ただしそこのみ。

ポーズなどいらない

ポーズ機能を使うか使わないかの選択もできる。自分に厳しい人間なら当然。

Lesson2 グラインド　ストーマーモード

「グラインド　ストーマー」は、パネル式ではなく、武器を直接取ることができる。また、最近のシューティングゲームのようにボムが発射可能で、強力なバリアにもなる。特に対ボス戦には絶大な威力を発揮。

武器を直接取れる！

カプセルのゲージを気にせず、プレイに集中できる。楽チン。

くらえ、ボンバーッ

ボム使用時（数秒）この間、自機は無敵状態になる。ピンチ時に使え！

STAGE▲1 ザコ敵を取り逃さずすべてスコアに変る

さすがはテンゲン！　とユーザーを常にうならせてくれる移植は、今回も完璧だ。アーケード版との違いはどうしようもない画面の縦横比の違いと、若干の武器の強さ加減の違いぐらい。MD版のほうが武器が幾分弱く、ゆえにボスが少し堅くなった。アーケード版ならボス戦で迷わずミサイルを使ったが、MD版では選択の余地がある（サンプルROMのため変更あり)。まあここはショットでいいだろう。ボスの攻略法はとりあえず右側の戦車の赤い砲台を2門潰し、トドメをさすことなく、すぐさま左の戦車の赤い砲台2門を潰す。そして、攻撃が緩やかになったら右側の戦車から、順にとどめをさしていく。スピードを取らずにカプセルを取り続ければ、ボスと対峙するときにはショットは第3段階にまで成長している。だが、縦横比の違うメガドラ版では、「スピード」を取らずにプレイするとザコ敵を撃ちもらし気味になってしまう。多少辛いがスピード1速、ショット2段階でクリアするのがベストだろう。道中はそれほど難しいポイントはない。どれだけザコ敵を撃ちもらさないかがこの1ステージの重要課題だ。

とにかく先、先を考えた行動で早く早くターゲットに弾を当てろ。このようにド真ん中に弾を当てたほうが早く倒せる。

【BOSS】まずは砲台を叩き潰す

2台の戦車の赤い砲台をそれぞれ潰したところ。こうなると攻撃が緩いので、右、左と順に倒す。左はちと攻撃が辛いかな。

STAGE▲2 中型のザコを積極的に破壊しスコアを稼げ

ロから弾を吐き出す。だが、その弾群に突っ込むつもりで避けながら撃つ。弾群にはわずかだが自機が通り抜けられるだけの隙間がある。

敵のレーザー砲台のレーザーすれすれに飛び、弾を当てる。この先にボーナスパネルがあるので高いスコア表示の時に取るように。

まず最初に空中を浮かぶ岩があるので、避ける。後ろからくる岩が一個だけあるので注意。そして中盤で出てくるピンク色の中型ザコはどんどん積極的に破壊していこう。パーフェクトでこの敵を倒せれば、1級プレイヤーだ。このステージでは、ショットがお薦めだ。なぜならボスとの対決の時にショットのフルパワーがないと、どうしようもないからだ。ショットのフルパワーかその1つ前なら攻略パターンがある。

【BOSS】突っ込みたい気はわかるがここは耐えに耐えろ

ショットのフルパワーでポッドを広げて画面下で待つ。するとレーザーが降りてきて自機とX軸が合うと横に曲がってくるので、前に少しだけ前進して避ける。このとき赤い弾がきていたら斜め横に避ける。ときおり敵が出現するが、ポッドを広げて後方で待機していれば、自然に死んでくれる。ボスはなかなか倒れない。武器を集中させ突っ込みたい気持ちはわかるが、ここは耐えに耐えて勝利をつかもうぜ。

STAGE▲3 このゲームの楽しみどころがてんこ盛りだ

うひゃ〜っ、これはうれしい。なんと、2周目では500点のパネルではなく、1万点のパネルが出てくる。

このようにクラゲのような敵達を撃たずにすべてまとわりつかせる。スコアが目まぐるしく上がっていくぞ。

この3ステージでは点数を稼ぐためのとても気持ちいいフィーチャーが2つある。ひとつはボーナスパネルを一気に滝のように連続して取るところ。ここでの武器は、必ずミサイルフルパワーだ。紫色の敵にミサイルを発射するすべてのポッドを集中させる。すると、ボーナスパネルが滝のように出てくるではないか！　もちろんそれを取るだけ取る。この敵は何体か出てくるので、出現ポイントあらかじめ頭に入れておこう。

そして、もう1つは半透明のクラゲような敵。この敵は実は攻撃してはならない。なぜかというと、この敵はほおっておくと、自機のまわりにまとわりつく。なんと、その間、スコアがモリモリと加算されるのだ！　なるべくくっつかせておいて、どうしても敵の攻撃が激しくなってきたら撃つようにし、スコアをギリギリまで稼ぎ続けろ。

ボスはこけし野郎。自機のパワーアップの度合いによってこけし野郎の攻撃パターンや耐久力も変ってくる。武器はやはりミサイルがお薦め。

【BOSS】こけし野郎を叩き潰せ

このカッタービームは、その円の内側に逃げるように避ける。外側に避けると追い詰められてしまう。

まだまだ序の口、腕の見せどころはこれからだ！

メーカーさんからひとこと

第一印象から決めてましたっ！　ってくらいひじょ〜うに美しいグラフィック、それに負けず劣らずの内容、難易度だってお好み次第。各1ステージだけ楽しめるトレーニングモードもついているから、SHTに弱いコでも安心！　テンゲンパワーを思い知っちゃってください!!

HYPER DUNK —The Playoff Edition—

究極の8人プレイで豪快なダンクを決めろ

完成度ゲージ 100% 8人まで同時プレイあり

- ●コナミ
- ●3月4日発売
- ●7,800円
- ●SPT
- ●16M

DUNK! DUNK! DUNK!

この「HYPER DUNK」は、従来のバスケソフト以上にゲーム性を重視し、爽快感が味わえる。厳密に本物のプレイを再現するのではなく、ビデオゲームとして楽しめるように、ルール上の割り込みなどをできるだけ省き、選手同士の押し合いや力と力のぶつかり合いなど、ダイナミックなバトルが手軽に楽しめるのだ。またクツ音やボールが弾む音、アナウンスなど効果音も聴き逃せないぞ。

難しいルールはいっさいなし。攻撃側のボールキープ時間とアウト・オブ・バウンズのみ。

操作は簡単だけど、操作できる選手を把握しなければならないのだ。

ゴールを決めるならぜったいダンク！ サイコーだぜ！

SHOOT!

このゲームの醍醐味のシュート。通常のレイアップシュートだけでなく、ダンクシュートも8種類、それも体勢によってグラフィックが違うので限りないシュートパターンを楽しめるのだ。

リバースダンク、トマホークダンク、リバウンドからのダンクなど数限りないシュートパターンがあるのだ。

PASS!

ボールをつなぐためのパスも重要。これもボールを持ったプレイヤーの位置や向きなどでパターンが変わるぞ。

REBOUND!

ゴールを外したボールを味方側のボールにするのがリバウンド。ゴール下を制す者はゲームを制するのである！

リバウンドを捕ると会場から大きな歓声が。カッコイイ！

PLAYOFF MODE

ぜんぶで16あるチームの中から1つを選び、トーナメント方式で試合を進めていくモードだ。全米No.1の座をつかめるか？

トーナメントを勝ち抜いていく。相手に3勝すると次の試合に進むことができるぞ。この組み合わせは変更できる。

相手チームに3勝するとパスワードが表示される。全米No.1を目指そうぜ。

EXHIBITION MODE

好きなチームと任意に対戦するモード。2人対戦の他にコンピュータとの練習試合もできる。コンピュータは強いぞ。

対コンピュータ、あるいは対人間の試合をやるモード。練習に最適でしょう。

16チームの中から好きなチームを選ぶ。右にはチームのステータスが表示される。

MULTI-PLAY MODE

このゲームの目玉。セガタップで8人までの同時参加可能。192人の選手の中から好きな人を選んで2チームに分かれて対戦する。

8人で遊ぶにはセガタップを2つ、パッドを8個用意。

それぞれパッドのボタンを押すと参加人数が決まる。4対2、3対2などのハンディマッチもできるぞ。

開発者さんからひとこと

シカゴブルズのジョーダンがNBAを引退してメジャーリーグへ転向(?)しようとしているのはこのゲームで勝てないからだ……というのは真っ赤なウソですが、やはり引退のニュースを見たときはショックだった。一度本物を見たかったよォ～。帰って来いよォ～！

NFLプロフットボール'94

死ぬまでに1度くらいはスーパーボウルを生で

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

●EAビクター
●2月18日発売
●9,800円
●SPT
●16M+B.1

ただの"今年版"じゃないぞ!!

John Madden Football　プロフットボール
'92年11月にEAビクターのメガドライブ参入第1弾として発売された。この'94年版のもととなっている。

あれから1年 とちょっと……

今度はマッデンおやじが動くのだ〜!

プレイモードも盛りだくさん

▶Exhibition
野球で言えばオープン戦、サッカーで言えばプレシーズンマッチ。つまりAFC、NFCのカンファレンスやデビジョンに関係なく、どのチームとでも戦える。練習、もしくは2人対戦はこのモードで遊ぶことができるぞ。

▶New Season
シーズンのスケジュールに従ってリーグ戦を戦う。ここで上位に入っておけば、プレイオフ、スーパーボウルへの道が開ける。道のりは長いので、きっちり操作に慣れて実力アップしてから挑むことにしよう。

▶New Playoff
New Seasonモードからプレイオフ部分だけを取り出したトーナメント戦。自分以外の出場チームは自動的に決まるので、当然強豪が多い。手軽にチャンピオンを目指せる半面、真の実力がないとなかなか先へは進めないぞ。

▶Cont. Season
New Seasonで途中までやったゲームを再開するモード。つまりコンティニューだ。このゲームのセーブデータは1コで、しかも自動セーブなので、いつ止めても、いつ始めてもラクチンなのだ。これはうれしい。

▶Champ. Playoff
過去にNFLチャンピオンに輝いた栄光のチームが一堂に集い、そして真のチャンピオンを決しようというトーナメント。参加チームは一筋縄ではいかない相手ばかり。最強だと思う年度のチャンピオンで挑戦してみよう。

▶Franchise Playoff
オールタイムの名プレイヤーが、各所属チームごとのベストチームを作った。これはその名選手チームのトーナメント。つまりオール49ersやオールCOWBOYSなど、世代を超えた夢の戦いができるわけだ。これも楽しみ!

こんなところも見逃すなよ!!

各チームの戦力はこの寒暖計のようなメーターで表示。わかる?

オーディブルのフォーメーションをあらかじめセットできる。プレイ中にCボタンを押せば、オーディブルプレイができるぞ。

パントかフィールドかを選択するコイントス。意外と当たる。

このゲームは基本的に前作を知っている人なら苦もなく遊べるのだが、いろんな細かいところでリニューアルされている。マッデンおじさんの動きやモードもそうだが、フォーメーションやプレイの手順、選手の動きなども、目立たないながら変更されているので注目してみてほしい。

パスプレイの時は、ウインドウが開く。フリーの選手をABCボタンで選んでパスだ。

パスの時は適当に投げてはダメ。インコンプリートだからまだいいけど、インターセプトされたら…。

口笛と歓声が鳴り響くタッチダウンの瞬間。選手も当然、大喜びする。

前作と違い、フォーメーションとプレイ内容は、この画面で選択することになったぞ。

メーカーさんからひとこと

フットボール好きの間では、コンシューマ向けフットボールゲームの最高峰と評されている「ジョン・マッデン・フットボール」シリーズの最新作がいよいよ登場です。NFL公認のもと、何と80チームものデータが詰め込まれています。定番として一家に一本、ぜひどーぞ。

Virtual Cinema

特集

'94最新VIC(バーチャルシネマ)コレクション

セガが提唱したＶＩＣ(バーチャルシネマ)。「ナイトトラップ」「夢見館の物語」と優良作が続き、軌道に乗ったかに思えるが、その後がいま１つ見えてこない。ＶＩＣ2年目となる今年、いったいセガはどんなＶＩＣ作品を用意しているのか。期待の作品をいくつか集めて紹介していこう。

夢見館の物語／セガ／発売中／7,800円

AX101／セガ／3月25日発売／7,800円

ナイトトラップ／セガ／発売中／8,800円(2枚組)

Prize Fighter／セガ／発売未定／価格未定

Double Switch／セガ／発売未定／価格未定

CGグラフィックのすばらしい臨場感 次世代機も登場する今年、さらに期待度大!!

'93年12月号で掲載した「インタラクティブムービー特集」は、おおかたの読者に好評だったようだ。年末に発売された「ナイトトラップ」「夢見館の物語」といった作品も、評判がいい。こういった対話型映像ゲームに読者が何を期待していたかと言えば、これまで主流だったリアルタイムアクションとは一味違う、ドラマ性や映像、音楽、そしてこれらを連動させたアッパーグレードの技術だったのではないだろうか。

しかし、海外を含めMEGA-CDでこういったゲームが開発されはじめてからまだ２年程度。まだまだ実験的試みが多く、ゲーム性が欠けているものもないではないが、今後CD-ROMがメディアの主流となるうえで、CGを使った対話型映像ゲームはどんどん出てこなければならない。サードパーティーでも、ビクターエンタテインメントあたりはインタラクティブなアプローチを仕掛けているが、実際は海外のパソコンで出たものを移植しているにすぎない。

こういう状況を見ると、まだまだ海外のほうが先行しているのは否(いな)めない感じだ。しかし、海外だって一朝一夕(いっちょういっせき)に対話型映像ゲームが作れるようになったわけではなく、それなりの月日と環境、マンパワーを注ぎ込んだからこそ今があるのだ。ノウハウを盗むのは容易ではないが、日本でも近い将来、対話型映像ゲームが既存(きぞん)のゲームと肩を並べて主流となっていくのは間違いないだろう。

VIC元年を飾った意欲作

「ナイトトラップ」

90分に及ぶ実写動画を収録した、B級ホラーADV。２枚組というのも驚き。

「夢見館の物語」

全編ＣＧ動画でリアルタイムに冒険が進行。主人公の視点で描かれ、画面上にアイコンや文字がないのも特徴だ。

COLLECTION 1

SHTをベースにした壮大なスペースオペラ

AX101

セガ／3月25日発売／7,800円
CD-ROM

ゲーム部分とほとんど変わらない精度のビジュアルをふんだんに挿入することで、見事にドラマティックなＶＩＣに仕上げた「AX101」。その魅力を大解剖しよう！

「地球の皆さん、今宇宙は危機に瀕しています。機械生命体ゲルザの魔の手により、銀河系地球連邦も24時間以内に攻撃されます。その被害は小さくはないでしょう。しかし地球のみなさん、絶望することはありません。勇気を持って立ち上がるのです。我々プリズムの民の元には、ゲルザに立ち向かえる力があります。我々の星プリズムに来れば、その力である最終兵器ＡＸ101を地球の皆さんに託しましょう。そしてゲルザの魔の手から宇宙を救い出してほしいのです」

——西暦2500年。繁栄を謳歌していた人類は、突如ゲルザ星人と名のる機械生命体の攻撃を受けた。地球防衛軍の必死の抵抗も虚しく、都市は焼き尽くされた。地球に残された最後の抵抗勢力はプリズム星にあるという最終兵器ＡＸ101を手に入れるため、スペースファイターを発進させた。そのミッション名は〝ＡＸ101アイオロス〟である。

Starring

▶ジョニー
「ＡＸ101アイオロス作戦」のリーダー。強い責任感と的確な判断力と数々の経験が買われ、若くしてリーダーに抜擢された。

▶キリー
冷静な判断力を持っているが、それが時として冷酷と見られることも。しかし、その裏には仲間と平和を愛する血が脈々と流れている。

▶ボブ
過酷な戦いの中で、周囲をなごませてくれるユーモアある青年。危険にあいながらも、使命感と仲間への信頼のため笑顔を絶やさない。

▶クリス
このチーム唯一の女性であるが、攻撃では他のメンバー顔負けの大胆さを見せる。仲間への細やかな気遣いは女性ならではだろう。

バーチャルシネマ第３弾として登場する「ＡＸ101」は、「ナイトトラップ」「夢見館の物語」とは違って、シューティングゲームがベースのソフトだ。これまで何度か紹介してきたように、このゲームはＳＨＴ部分とビジュアルすべてをＣＧで制作し、しかもゲームのトータル時間の約2/5がビジュアルシーンという、非常にドラマ性の高いゲームとなっている。全18面の構成は長いようで短いが、そのステージ間すべてにビジュアルが挿入され、映画に近い感覚でゲームに参加することができるのはうれしい。今後CD-ROMを語るうえで、きっと欠かせないゲームになるから、キチンとチェックしておいてくれ。

最終兵器ＡＸ－１０１を受け取るためプリズム星へ向うクルー。

AX101 とは…

プリズム星人によって作られた最終兵器。これをスペースファイターに搭載すれば、すべてのシステムの性能が120％引き出されるうえ、シールド回復も可能になるという。ゲルザ星人と戦うには欠かせない兵器だ。

キミ達が乗り込むのはこのスペースファイターだ!!

スペースファイターのコックピットだ。左下にあるのがブラスターのチャージャー、その中央下部がシールドパネルとなっているぞ。

最新鋭機スペースファイター

近年、ますます拡大していく宇宙開発事業を支えるためのパトロール艇（防衛艇）として作られたスペースファイター。ワープ航法、自動回避システムなど、最新鋭の技術を注ぎ込んだ結晶と言っても過言ではない。

CHECK POINTS ただのシューティングとどこが違うの

「ＡＸ101」は、自機を操作するのではなく、流れてくる映像内の敵に照準をあわせて撃つゲームだ。ともすると自由度が低いと言われそうだが、そのぶんゲームが苦手な人でも映画の主人公の気分が味わえるような工夫が重ねられている。SHTがベースだと言っても、アーケードの激ムズSHTとはまったく別物だと思っていい。

シールドは、一撃食らうごとに10数％のダメージを負う。

ブラスターの他にボムも装備されているが、3発までだ。

特集'94最新VICコレクション

メーカーが語る「AX101」の魅力

「AX101」は、もしVICというジャンルが存在しなかったら、SHTに入れられるだろう。ただ、それにしてはかなり斬新な切り口ではある。AXのデザイナーはこう語る。

「AX101はSHTというよりも、インタラクティブムービーとして企画・開発を進めました。開発者としては、このゲームで遊ぶ時はプレイヤーではなく、映画の主人公であってほしいと思っていましたので、シナリオを重視して制作にあたったんです」(SADA)

普通SHTは、ストーリーがあっても、プレイヤーにとってあまり意味をなさない。その点、AXはうまく企画とマッチしている。

「企画の良さもそうですが、制作にあたったプログラマーやデザイナーの、能力と努力があってこそ実現できたと思います」(広報)

企画が良くても、それを実現するには経験や才能が必要だ。こういったCD作品の場合、540Mの容量が使用できても、映画的に音声や映像を入れてて行くとあっと言う間に限界を超えてしまう。そんな中で、ゲーム部分とビジュアル部分とをどういう割合で組み合せるかは苦労したに違いない。

「ゲームシーン、ビジュアルシーンともにすべてCGで作るのは、初めての試みでした。インディゴというグラフィック用のワークス

出撃直後からゲルザ星人の激しい攻撃が加わる。最初のステージでは衛星軌道上の敵を撃破するのが目的だ。一路プリズム星を目指すのだ。

デススターのような宇宙要塞や空母の間をすり抜け、一機ずつ攻撃しよう。

ブラスターは連射もできるが、タメ撃ちしたほうが威力があるので注意。

敵増援!?

少数の敵艦隊を倒して安心していると、レーダーに新たな反応が！

敵の増援部隊がスペースファイターに追いつく。全員無事か!?

ケタ違いのスピードを持つ敵機に翻弄される。ピンチ！

ボブ死す!!

敵機を撃退しつつ、敵スペースコロニーから回避運動に入る。しかし切り抜けるには敵の数が多すぎる！　ついにはボブが後方の敵に撃ち落とされた!!

ボブの無念を晴らそうと、敵の増援部隊を迎え撃つ…。

全機に告ぐ
これによりプリズム星へ向けワープする

このままではやられてしまう。隊長はプリズム星へのワープを決意した。

プリズム星到着。ここは空が青く、緑の多い星だった。さあ、基地へ急ごう。

プリズムからガデアへ

ゲルザへ向かう前に、ガデア星の地下基地を潰さなければならない。

プリズム星人は、なぜこれほどの文明を持ちながら戦わないのか……今、明らかになる……。

プリズム星で宇宙の救世主となるAX101を積み込む。ゲルザ星へのルートはAX101のコンピュータが記憶しているという。すごい！

AX101によってパワーアップした自機をチェックしながら戦う。シールド修復システムがあるので、かなり楽になっているぞ。

CHECK POINTS　AX101のシネマ性はどこにあるのか

「AX101」のタイムテーブルを見ると、ゲームトータル45分45秒（ノーミスで）のうち、ゲーム部が26分05秒、ビジュアルシーンが19分40秒となっている。しかし、ビジュアルの長さよりもシネマ性を際立たせているのが、「スターウォーズ」などの映画を意識したカット割やカメラワーク、そしてビジュアル挿入のタイミングだ。

主人公達は顔が出ないが、かえって声のイメージでキャラクターを想像できるのでいいかも。

カット割りやフレームワークで、映画的手法を試みたビジュアルシーン。VICらしいぞ。

テーションを使用したんですが、各シーンを作る時も、カット割やフレームワークなど、ゲームというより映画作りという感覚で進めました。ビジュアルとゲーム性とのバランス調整では、かなり苦労しましたね。ビジュアルが多いという声もありますが、ムービーにしては少なかったと思っているくらいです。スタートボタンで飛ばすこともできますが、そんなことをしないで、じっくり見てもらいたいですね」(前出：SADA)

「このゲームを作るうえで特に意識した作品は国内・外ともにありません。とにかく自分達の力を出し切って仕上げることを考えていました。昨日より今日、今日より1カ月後のバージョンのほうがすごいと思えるように……。一番意識した作品は「AX101」かもしれません」(プログラム：COV)

こういったソフトが出てきたことにより、他機種と明確に差別化されつつあるMEGA-CD。映画作りという感覚で制作する関係上、開発期間は通常のソフトより長いことが多い。しかもMDより普及台数の少ないCDゆえ、それほど爆発的ヒットを望めるわけでもない。ではなぜインタラクティブムービーなのか。CDが主軸となる未来を見越し、早い段階から技術の蓄積をしようと考えているのかもしれない。前出の広報担当者は、VICの未来に関して、こう語る。

「CGの技術も上がってきていますので、

※P104に続く

ガデア星の鐘乳洞。ここのどこかに地下基地(ワープかく乱装置)へつながる通路があるはず。

次々と飛来する空中機雷ゼピュロス。動きは速くないが、熱感知システムによって常に侵入者に向かってくるようプログラムされているという。

侵入者の居場所、進行方向を知らせ攻撃するサイクロプス・アイが登場。

地表からも敵は攻撃してくるぞ。こんなところでやられるわけには！

敵弾があられのように飛んでくる。弾を撃ち落とせ！

左右に分かれて敵を迎撃だ。早く地下基地へたどり着いて、装置を破壊しなければ、ボブが浮かばれないぞ。

キメーラ登場！

地下基地へ侵入する敵を攻撃するキメーラ。熱線放射による攻撃もある、いわば中ボス。

キメーラは3方向に羽を開くので、1つ1つ破壊するのだ。

うかうかしてると熱線を放射してくる。一撃でやられるぞ。

キメーラを破壊したらいよいよ地下基地侵入！ここが入口。

巡回防衛システム モーニングスター

侵入者を発見すると追尾してきて攻撃されるぞ。こいつはカタイ！

黄色に光る部分をすべて壊せば破壊できる。しかし、モーニング・スターがジャマをしてくるのでやっかいだ。緊張みなぎる！

新たなモーニング・スターが左から出撃してきた。ちょっとやっかいだぞ。

モーニング・スターはカタイだけじゃなく、攻撃も意外と激しい。さすが防衛システム、手ごたえが違うぜ。

ポッドAからエレベーターに乗れば、いよいよ地下コアだぞ！

回転しながら浮いているワープかく乱装置。巨大。

これでワープ航法が可能になる。一気にゲルザ本星へ！

地下要塞のコアを破壊!!

CHECK POINTS VICというジャンルの条件は

ゲームのドット絵グラフィックも大きな意味でCG。RPGなんかシナリオも完璧だし、操作するんだからインタラクティブじゃん……というのは当然の意見。明確な定義はできないけど、ふつうのゲームとはやはり違うのだ。VICの条件としてあげられるのは「臨場感」「空間」「ドラマ」ってことだろう。これを実現するために精密なCGを使ったり、実写動画を取り込んだり、読み込みのタイムラグを減らしたりという高度な技術が必要になってくるわけだ。

シナリオもしっかりしててドラマ性も高いが、VICとは言えない「聖魔伝説3×3EYES」。ゲームシステムも非常にオーソドックスだ。

特集'94最新VICコレクション

もう少しで敵の本拠地なのに発見されてしまった。アステロイドベルトで迎撃しよう。

視界と行く手をさえぎる浮遊物。残念なことに破壊はできない。敵機の姿を見失わないように、緊張感を持って戦え。

どこからかザコがワラワラ。弾(黄色いヤツ)もワラワラ。撃ち落せるか。

敵艦隊接近!!

敵艦隊の真っ只中へ突入するスペースファイター。こんなデカイやつとは……苦戦必至！

味方に被害が出るのを覚悟してか、やたらレーザーを撃つゲルザ艦隊。

誰かのブラスターで、スペースシップを1艦撃破！ 破片が飛んでくる。

ガス状の惑星の中を通過して、攻撃を回避だ。しかし、ここを抜けると艦隊の真正面だったりする。

このままじゃあ…

こんな激しい戦いをしていたら、ゲルザ本星へつく前に全滅しかねない。キミ達の肩には全宇宙の未来がかかっていることを忘れるな！

実写とうまく組み合わせて、今まで以上に臨場感にあふれたゲームができるのではないかと思います。仮想（バーチャル）空間だけでなく、仮想視点というのも、VICには欠かせないファクターになるかもしれませんね」

こうして企画・開発者の話を聞いていると、おぼろげながらVICの進む方向がわかってきたような気がする。もちろんこれは広報担当者個人の意見で、他のメーカーがどう考えているかはわからないが、それほどズレはないのではないだろうか。

ハードばかりが最近のゲーム業界の話題をさらっているが、最新のアーケードの移植ばかりでいいわけはない。未来にセガが勝利を勝ち取るため、VIC路線は貴重な戦力として育てていきたいところだ。だからこそ、セガはサードパーティーにインタラクティブムービーの開発を呼びかけ、VICを充実させてほしい。そうすれば、'94年のVICは十分注目に値するジャンルになるはずだ。

CHECK POINTS '94ウインターCESに見る今後のVIC期待作

COLLECTION 1 Double Switch

デジタルピクチャーズ開発の「ナイトトラップ」第2弾。

今回も捕まえるという作業は同じ。でも部屋が立体的で複雑そう。

ロビーにクレオパトラのようなお姉さんが。誰だ？

何かとお騒がせの「ナイトトラップ」のコンセプトを継承した第2弾が登場。今度はなんとコメディック・ミステリーで、マンションに侵入した闖入者をプレイヤーが捕まえるのだ。制作スタッフはハリウッドの有名どころを起用し、前作以上に豪華なキャストで実写動画が動く動く。日本発売期待大。

COLLECTION 2 Prize Fighter

ボクシングゲームもここまで来た！ 臨場感を味わえ！

顔の単純なドット絵がダメージを表している。どっちもKO寸前!?

こういった実写がふんだんに入っている。もちろんゲーム中もだぞ。

画面中央で実写のボクサーと対戦するという、信じられないほどリアルなゲームがデジタル・ピクチャーズの手により開発中。「ロッキーⅢ」のRon Steinが殺陣指導し、「レイジング・ブル」のLammotta Robinsonがディレクターとして参加した、映画顔負けの本格派。もちろんリアルタイム！

COLLECTION 3 Tomcat Alley

ドラ猫を操り、ミッションクリア。ただのSHTではない！

CGではなく実写動画を使ってSHTをやるっていうのがスゴイ。画面を見ただけでも驚きだ。

USネイビー艦載機として最も信頼のおける戦闘機F-14X トムキャット。そのコックピットに乗り込みSHTするこのゲームは、背景すべてが実写動画。実写で動く敵機をロックオンし、自分のコマンド操作でミサイルを誘導するんだ。ナビゲーション音も、コックピット内に鳴り響くぞ。

COLLECTION 4 Jurassic Park

SHTプラス映像の取り込みで、映画を実体感できる！

視点はもちろんグラント博士のもの。映画さながらの映像と緊張感が味わえるCDならではの作品。

グラント博士の視点でジュラシック・パークからの脱出をはかるADV＋SHT。目の前に現れる恐竜を眠らせ、アイテムを取って移動しよう。もちろんただの止め絵ではなく、「夢見館の物語」のように動いて行くぞ。また、映画の映像も取り込まれているので、ファンにはたまらないゲームだ。

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足先に紹介します

LUNAR ETERNAL BLUE

今年もMEGA-CDに新しい風を巻き起こすか！

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／RPG

完成度ゲージ ?% 1人プレイのみ

窪岡俊之氏デザインのNEWキャラクター紹介。そして、世界設定担当の佐藤肇氏にLUNAR Ⅱの世界を語ってもらったぞ！

お待たせ！ LUNARⅡの続報だ――!!

ゲームアーツが贈るMEGA-CD大作RPG「LUNAR ETERNAL BLUE」。先々月の第1報以来、MEGA-CDユーザーの期待も盛り上がる一方なんじゃないかな。

前作「LUNAR THE SILVER STAR」以来約1年半、ゲームアーツが総力をあげて制作進行中だ。スタッフも前作同様、キャラクターデザインに窪岡俊之氏、シナリオに重馬敬氏の息の合ったコンビに加え、今回も、世界設定に佐藤肇氏を起用。LUNARのゲーム世界にさらに厚みを持たせているぞ。

ストーリー的には前作「LUNAR」の何世代か後、空に青い星が浮かぶ魔法世界に繰り広げられる「LUNAR Ⅱ」。魔法文明もさらに進化し、「LUNAR Ⅰ」での冒険も、もはや伝説と化した世界となっている。今回の「LUNARⅡ」は、前作の独特な雰囲気を踏襲しつつ、新キャラも続々登場し、ゲームシステムや演出、グラフィックもさらにパワーアップした作品になりそうだ。

そこで今回は、窪岡氏デザインの新キャラクターと新着ゲーム画面、そして、世界設定を担当した佐藤肇氏とゲームアーツのグラフィック担当、安住政敏氏のインタビューなどをまじえて「LUNAR Ⅱ」の世界を探っていこうと思う。ゲームアーツならではの、ゲーム制作に対するこだわりを少しでも、感じとってくれたらウレシイぞ！

レミーナ

カワイクて頭もいいから人生、勝ったも同然よね♡

歴史と伝統を誇るヴェーンの魔法ギルドの現当主。見てのとおりまだ16歳の少女。でも本人曰く、「これは、いかに優秀で人望にあふれ、おまけに若くて美人なんだからもう無敵っていうことの証明ね！」だってさ。容貌は今や伝説であるヴェーン中興の祖、ミア様に似てるけど、性格は…ぜ～んぜん違うみたい。とにかくLUNAR世界きっての過激なお嬢様。だけどお金に異常に執着をすることがある。

こちらはⅠのミア様

深窓の令嬢といった感じのおっとりとした性格でした。

フィールド上のキャラになっても、過激なお嬢様ぶりを発揮するレミーナ。なんか、先が思いやられるなぁ……。

 キャラクターイラスト／窪岡俊之 イメージボード／佐藤 肇

個性的なキャラクターの動きに注目！

「LUNARⅡ」の魅力の１つは、本当に生身の人間性を感じさせてくれる個性的なキャラクター達だ。今回、主要キャラの２人、レミーナとロンファのプロフィールを入手したので、さっそく紹介しておこう。

ところで、今回の「LUNARⅡ」では、ビジュアルシーン以外にフィールド上や戦闘シーンなどで登場する２頭身キャラの、演技や演出にも力を入れている。様々なポーズの攻撃、魔法、ダメージシーンなどのキャラクターパターンが多数用意されているぞ。今回掲載したのは、それらのほんの一部ってわけ。

これらの２頭身キャラが、それぞれどんな演技をしてくれるか、今後のお楽しみだね。

ロンファ

謎の過去を持つクールなギャンブラー

辺境の町ラーバで、ぶらぶらしている遊び人。まだ18歳で若いのに現実を捨てているような雰囲気。日がな一日酒を飲んでたり、バクチやケンカをして暇を潰している。賭事が好きで、いつもサイコロを手にしている。以前は、アルテナの神官として将来を嘱望されていたという噂も……。

ついでにヒイロ&ルーシアのキャラパターンも紹介！

ヒイロ

Ⅱの新ヒーロー、ヒイロの動きを見てくれ！

本編の主人公、辺境の砂漠に住んでいる少年ヒイロ。その根アカな性格を反映してキャラパターンも元気いっぱい!? 通常攻撃や魔法以外に、何も装備していない場合の素手による攻撃もあるみたいだ。剣による２回攻撃のパターンも特別に用意されている。

歩く

攻撃

なぐる

ルーシア

しっかり守ってあげたい!?

空に浮かぶ青き星からきた神秘的な雰囲気を漂わすヒロインのルーシア。写真から想像すると、ナイフや杖などの武器しか持てないマジシャン的キャラなのかもしれないね。石化などのやられパターンが可憐さとはかなさを感じさせる——!?

歩く

攻撃

やられる

新着！戦闘シーンは、どうなる!?

LUNAR ETERNAL BLUE

「LUNARⅡ」タイトル発表以降、読者の関心の的は、Ⅱの戦闘システムがどうなるかって言うこと。今回の写真を見る限りでは、前作同様、サイドビューの画面に味方パーティーと敵が入り乱れて戦闘する比較的オーソドックスなもののように思われる。

だが、前作の弱点だったAI機能を強化したり、魔法システムもキャラの能力値に合わせたアビリティ・システムを採用するなど、かなり根本的に改良がなされるらしい。コマンド系も作戦の指定のしかたも含め、かなり細かく、そして戦略性に富んだものになるという。

もちろん、戦闘時の魔法エフェクトなどのビジュアル的な演出にも、かつてないほど力を入れて開発中とのこと。とにかく、Ⅰ以上にゲーム性を高め、プレイしがいのある戦闘システムになるはずだ。

コラムで、「LUNARⅡ」の戦闘システムについて読者の意見をゲームアーツにぶつけたQ＆Aを掲載しておくので参考にしてほしい。

森の中を進むパーティーに敵が不意討ちをかけた！魔法で応戦するレミーナの姿が印象的だね。

砂漠地帯での戦闘だ。敵は、今まさにロンファを攻撃中！　レミーナは麻痺していて行動不能のようだ。

冒険の冒頭で登場？　ラーパの町

ラーパは、砂漠の辺境にある田舎町だ。ヒイロ達のパーティーは、ここでロンファに出会うことになる。砂漠で周囲を囲まれた岩山のようなところに建つこの町は、もともと開拓者や商人の町だったが、最近は、ロンファのようにすねに傷を持つ流れ者達が集まるところになっている。

だから当然、酒場もにぎわっていて賭事なども頻繁に行われており過去を捨てて生きている今のロンファには、うってつけの町かもしれない。

辺境の町らしく、人々は自由で気ままに暮らしていて、あまり他人のことには干渉しないような雰囲気が特徴だ。

ビールジョッキの看板のある建物は、たぶん酒場。パーティーの様子から、まだロンファが仲間になっていない？

砂漠の岩山に建つラーパの町中をヒイロを先頭にルーシアとレミーナ、その後にロンファが歩いているぞ。

戦闘シーンはどうなる!?　ゲームアーツとQ&A

さて、戦闘システムにからむ読者の意見、要望の代表的なものをゲームアーツにぶつけてみたぞ。

●魔法やアイテムの効果が画面上でわかるようにしてほしい。

GA　画面上で見れると思います。通常でも見れるし戦闘中でも、魔法を選んでいる時にメッセージが出るようになってます。

●戦闘と魔法を演出を派手にしてほしい。

GA　そうですね、最近のRPGを見ながら、それ以上派手にしようとがんばっています。

●戦闘に時間の要素は入る？

GA　戦闘のリアルタイム化はないと思います。もしかすると何ターンかかけて使うすごく強力な魔法なんていうのが入る可能性はあります。

●戦闘に地形、天候の要素を入れてほしい。

GA　天候の要素はないけれど、地形はあるかもしれませんね。

●AI戦闘は、どんな感じ!?

GA　AIは楽な戦闘というより、よりキャラクターの個性を感じさせるものになりますよ。

ちなみにLUNARⅠでは

こちらは、Ⅰの戦闘シーン。ぱっと見はⅡとそれほど違いはない。ⅡではAIなどのシステム面が改良される!?

LUNARII 世界設定&グラフィックに迫る！

佐藤 肇×安住政敏 SPECIAL INTERVIEW

佐藤 肇

IIで世界設定を担当。本業はもちろんイラストレーター。代表作は「幻獣ドラゴン」新紀元社刊。「アリシア ドラグーン」「LUNAR I」でもイメージボードを作成。

LUNARII 世界の設定とコンセプトは

――まず、今回の世界設定に関するコンセプトから、うかがいたいんですが。

佐藤 そうですね。やっぱり町があって文化があって、そして宗教も違うだろうし、そうなると住んでいる場所から部屋の内装、着ている服とか生活のしかたとかが全部変わってくるだろうと思うんです。そうした要素をなるべくプログラム上の制約の中で表現できればいいんじゃないかなと思いました。なるべくトゲトゲしさと言うかよそよそしさみたいなものをなくそうとして、まるっこい印象の建物を描いてみたんです。これがLUNARの世界に住んでいる人の基本的なデザイン感覚なんではないだろうかと思っていますので。

――前作を意識しましたか？

安住 そうですね、前作は素朴な感じのお話でしたけど、それから数百年っていう設定上もう少し文化レベルが上がっているから、生活感としてもほのぼのというよりジャカジャカした感じが出るといいかなとは思うんですけど。

――では、機械文明が発達しているのですか？

安住 いや、前回は機械文明との戦いでしたが、今回はその機械文明が滅びた後の話なんです、機械はそんなにクローズアップされていません。今回の「LUNARII」は文化の中に完全に魔法が溶け込んでいる魔法世界なんです。だから機械も燃焼機関で動くものというのではなくて、できればすべてが魔法で動いているように見せたいな、と思っています。結構大変なんですけどね。

佐藤 まあ魔法の能力にもある程度才能の差と言うのがあるみたいで、強い奴は何もなくても魔法を使えるけど、一般の庶民達にはごくわずかの魔力しかなくて、それを増幅するために魔法機関みたいなものを使って生活しているんです。

――そのへんデザインで苦労されたことは？

佐藤 とっぴなデザインではなく、なるべくなじみのあるものを使おうと思いました。

――文化的な要素以外に地形とか地域って要素が今回は、かなり変化に富んでいるようですが。

安住 そうなんですよ。ゲームの最初が砂漠なんです。考えてみりゃ大胆ですよね。何もない灼熱の地獄みたいなところから始まるなんて。そう言う辺境地方から始まって中心地方に行って、それからいろいろ地方を回るって形で結構変化に富んでいます。最初のラーパの町なんかは岩を削って町が作ってあるっていう設定です。

佐藤 岩場を利用して町を作っているんです。

安住 岩山を切り開いてそこに町を作ったという設定なんです。断崖絶壁だったところを無理矢理崩してね。

佐藤 他にも、ほとんどヨーロッパ系バリバリの雰囲気の町もあるし、変化に富んでいます。

安住 山岳地帯だと町の作りも岩山になったり、もしくは木になったりと言うように、そのマップ自体の雰囲気で押さえています。

――町中も具体的に描き込まれていますし、ディテールが細かいですね。

安住 今回のコンセプトとして、生活感と言うものを一番大事にしようって話をしたんです。それで、町の人々とか生活様式をうまく描けばそう言う生活感ってものもうまく出てくるかなと思いました。町中にしても家の中にしても生活感は出せているんじゃないかなって思っています。

細部までのこだわりそれがLUNARII

安住 佐藤さんの仕事って凄くきめ細かいんですよ。とてもゲーム画面上では表現しきれなくて、どれを生かそうかって悩むんです。佐藤さんの考えている「LUNARII」の雰囲気を生かしつつ、佐藤さんが見せたいとこは、どこなのかを嗅ぎ取って、見せるところはしっかり見せないとって。そこが一番大変ですね。

――メカみたいなヤツも内部構造とか原理的なものを考えながら作っているんですね。

安住 それが佐藤さんのいい味が出ているところだと思うし、逆にドット絵に落とす時にそこまであるからやってやろうかなって気にさせます。

佐藤 どうせやるなら、とことんまでやりたいと思いました。外側は、もの凄いのに中は何もないと言うのでは……。

――魔法機関の構造原理もちゃんと描いてある。

安住 今回は魔法戦艦バルガンの中でのシーンがあるのですが、凄いことに、絶対見えない部分なのに艦橋の総座席配列はこうなっています、なんてところまで描いてあるんです(笑)。

佐藤 無駄な作業って言えば確かに無駄なんですけど。でも一応無駄をやっておけば実際にグラフィックやる人達にしても、いろいろ考えてもらえますし。それと普通のイラストレーションでファンタジーの世界を描くのなら描く段階でごまかせ

青き塔 前庭

イラストの一部を起こした画面。イラストのイメージがかなり忠実に再現されてるのがわかるのでは。存在すら忘れられた謎の遺跡、青き塔。天空の星やかつて存在した女神の塔と関係があるのかもしれない。

立体感を強調した町並みに注目！

「マップや町を作るにあたって、できるだけ立体的な構成にしたかった」と語ってくれた佐藤氏。なるほどでき上がってきた町や神殿などのグラフィックは見た目にもそうとわかるほど立体的できれいだ。これは「やっぱり歩いていて楽しいし、その建物や地形の雰囲気を味わってもらいたいから」という作り手側からプレイヤーへの細やかな心配りからだ。こういった心遣いはやっぱりうれしいよね。

それに、ちょっとわかりづらいかもしれないけど、実は神殿の壁にはステンドグラスっぽい模様や細かい装飾がいくつかほどこされているのだ。うーん、芸が細かい！ ああ、プレイできる日が今から待ちどおしい！

ラーパの町

物語の冒頭に登場するラーパの町。砂漠の真ん中にあるこの町は、岩をくり抜かれたような状態で町が構成されている。なんとなく自然の荒っぽさをカンジさせるよね。

佐藤 肇氏の緻密な設定がゲーム画面上に、こう反映！

竜汽船バルガン

「LUNARⅡ」の世界では魔法機関と呼ばれる独特の原理を用いたメカが登場する。今回紹介するのは、敵方が使用する、海上も陸上も走行可能な竜汽船バルガンだ。このバルガンも、もちろん魔法機関で動いている。しかも船上に備えつけられている大砲も魔法砲と言い魔法のエネルギーを増幅して発射する。本来持っている魔法をさらに増幅するというのだから、強力な魔法を持った奴が使ったらひとたまりもないかも。

竜汽船というだけあって、さすがにデカく、内部は、2.5画面もの大きさになるらしい。

港町ダルトン

岩肌に密接して作られた港町ダルトン。町自体も階層状になっているようだ。岩の内部にも人が住んでいるぞ。

ダルトンの町中。イラストでは右上の開けている部分だね。うん、納得。

港町らしく建物の周りに樽があったりする。海が見えていることから最下層か。

燈台へ行く途中の渡り廊下の向こうに見える物体のは女神像の残骸。

る部分が、たくさんあるんですよね。めんどくさい部分は隠して描かなければいい。だけどゲームではプレイヤーが歩き回って隅々まで見られてしまうので全部クリアな形で見え、わかりやすく描かなければいけない。

安住　そう、ドットで描く時にしてもここまで描いてあると非常にやりやすいですね。何があるのかということが一目瞭然（いちもくりょうぜん）。こういう資料があると、凄いと思い、かえって燃えてしまうと（笑）。

佐藤　実際は容量の都合など、いろいろな制約で省略されてしまうんですが、全部100%の形で描いておけば、後はもうどこを削られてもいいと思っています。最初からゲーム画面では50%しかできないと思って50%で描いていたら、絶対50%以下のものにしか仕上がらないし。

――それ以外にイメージボードからドットとして画面上に落とす段階の問題点は？

安住　メガドラの場合には色数の問題がありますね。でもきれいな色合いを考えているので佐藤さんにも納得してもらっていると思ってます。

佐藤　それと斜めから見たかっこいい絵を描いても、画面上の視点になるとすごくショボくなることがありますから常にゲーム画面になった時のことを考えながら描いていますね。

――実際、佐藤さんが画面を見たりしながら指示することもあるのですか？

佐藤　見せてもらえる場合は、感想を言ってます。だいたいいい形で上がってきてますね。

安住　結構みんなの尻叩いて作っているので、いい絵が上がってきているし、僕としてはいいものができるかなって手ごたえを感じてます。

――では最後に読者に向けて「LUNARⅡ」のここを見てほしいと強調したいところをひと言ずつお願いします。

佐藤　なるべく、あちこち隅々まで調べてもらえれば、アイテムの１つも出てくるんじゃないかと。まあ、遊び方は自由ですからどのように遊んでもらっても結構ですし、文句つけてもらっても結構ですから。でも結構気合い入れて隅々までやっているつもりですので、そのへんも一応意識して見ていただけるとありがたいと思います。

安住　私のほうとしては、今回は当然絵としての完成度の高さってものも意識してやっていますが、それ以上に生活感をいかに出すかという点を考えて作っていますので、その雰囲気を楽しんでほしいです。それが一番見せたいところですね。

――今日はどうもありがとうございました。

安住政敏

Ⅱでグラフィック総監督を務めるゲームアーツのグラフィックデザイナー。業界歴10年。代表作は「ヴェイグス」「アリシアドラグーン」「LUNARⅠ」。

「LUNARⅡ」にかける熱い情熱と意気込みを語ってくださった佐藤氏と安住氏。お身体に気をつけてがんばって完成させてくださいね。ありがとうございました。

神殿内部

神殿の内部。石畳の上にタイルが敷かれとてもきれいだ。正面に女神アルテナ(？)がまつられている。

ショップ

ショップの中には武器屋、防具屋、道具屋がそろっている。でも出口は3つちゃんとあるみたいだね。

創刊準備号！

LUNAR EXPRESS!

宇宙初(?) まるごとLUNARⅡ情報誌創刊か!?

'94BEEP！メガドライブ誌上に登場！

LUNAR　ETERNAL BLUE 制作スタッフ密着！

(株)ゲームアーツ公認申請中!?
GAME ARTS
ただ今、(株) ゲームアーツの全面協力をひたすらお願い中。

LUNAR ETERNAL BLUE.
Toshiyuki Kubooka '94.1.10

新装開店、なんでもアリアリの予定!!

と言うわけで、「LUNARⅡ」制作スタッフと、BEメガ読者を結ぶ、なんでもアリアリのコーナー“LUNAR　EXPRESS”を来月号から、いきなり連載開始しちゃいます。

来月以降、「LUNARⅡ」制作秘話、ゲームアーツ・スタッフ紹介、未発表設定集などなどや、読者のみんなの「LUNARⅡ」に関する質問、投稿イラストなどを満載する予定だ。

そんなこんなで、今月からBEメガ読者のLUNARフリークのみな様方に「LUNARⅡ」に関する要望、質問、現時点で考えられる大予想、前作「LUNAR　THE SILVER STAR」に関する疑問・質問、イラストETCを大募集！　質問には、ゲームアーツ・スタッフが直々に答えてくれるぞ（これホント！）。

とにかくこのコーナー、「LUNARⅡ」が完成＆発売されるまで継続して、ゲーム紹介ページではフォローしにくい情報をご提供する予定。これまでゲームアーツのメーカーページがなかったと、お嘆きの諸君もこれで安心大満足だ(!?)。ご意見ご希望なども含めた投稿待ってます！　よろしくね。

謎の猫型生物の名前決定！

1月号で募集した、「LUNARⅡ」の新キャラ、謎の猫型生物の名前が決定したぞ!!　応募の中から慎重な審査の結果、実際にゲーム中で使われる名前は、福岡県・戸高　崇将さんの“ルビィ”に決定。賞品は、なんとワンダーメガと「LUNARⅡ」のソフトだ（太っ腹だね～）。そして窪岡賞は“パム”の広島県・金川　恵さん。賞品は、窪岡さんのイラスト色紙（上の写真のやつね）。重馬賞は“ガーコ”の兵庫県・新井　保慶。賞品は重馬さんのサイン入り小説本とナル人形だ。ゲームアーツ賞は“フィア”の京都府・早川　小織さん。賞品はゲームアーツ特製「LUNARⅡ」イラストパネルだぞ。

というわけで、たくさんのご応募、ありがとうございました。

見事、窪岡賞に輝いた広島県・金川　恵さんのハガキ。ピンクのマーカーがプリティでキレイ。

大賞 ルビィ

ルビィって呼んでねっ！

窪岡賞　パム

かなり迷ったあげく、語感とハガキの印象という個人的な理由で決めました。バンザーイ！

重馬賞　ガーコ

確かに！　これでイメージ創っといて実は……ってラインもあるなぁ。個人的には、一番気に入ってま～す（笑）。

ゲームアーツ賞 フィア

女の子らしい名前の響きに加えて、「ファイヤー」という言葉のニュアンスも感じられるところがポイントです。

海外版もあるでヨ

LUNAR -THE SILVER STAR-

実はなんと海の向こうアメリカではSEGA-CD版「LUNARⅠ」が発売されている。クリスマスに出してもう、5万本ぐらい売れてるらしい。セリフはすべて英語でカッコイイぞ。

今月の宮路社長のお言葉！

「LUNARⅡ」の開発、たいへんですよ。いやー、カオスですかね。カオスというのは、無秩序というのじゃなくて混沌とした中に何かが生まれる状況なんです。どんなソフトでもそうだけど、バラバラの中からどう組み立てていくかということが、一番辛いですね。今年のトレンドはカオス。業界もカオスだしね。

おくづけ

このコーナーへの投稿は〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3 BEEP！メガドライブ編集部 LUNAR EXPRESS係まで。お便り、イラストなど常時受け付けてます。

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993

HEAVENLY SYMPHONY

技術と演出で奏でるシンフォニー

セガ／4月発売予定／7,800円(予価)／RAC

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

セガとフジテレビが自信を持って送り出す「ヘブンリー・シンフォニー」。'93年F1シーンのすべてが再確認できるのだ。

GPモードをテストドライブする!

ただ単にレースでの順位を争うだけでなく、1レースごとにテスト走行や予選、ウォームアップラン、本戦といったタイムスケジュールをこなし、メカニックやディレクターとベストのセッティングを煮詰めていくといった感じで、ホントにF1グランプリに参戦したドライバーの気分を味わえるこのゲーム。シネパックによる取り込み映像やライバル車の描き替えなど、「バーチャレーシング」とは違った方向での究極の技術と演出が味わえることは間違いないだろう。

今月はGPモードを中心に紹介していくが、このモードだけを見てもどれだけ面白いゲームかわかってもらえるんじゃないかな？

所属チームを決めろ!!

まずはテストコースでタイムアタック。ここでのタイムにより交渉チーム数が増えるのだ。

テストコースのタイムにより、いくつかのチームと交渉し所属を決める。そのチームのドライバーになりかわり、キミがGPを戦うことになるのだ。マシンの力で勝てるチームに入るか、弱小チームをキミがランクアップさせるか、なかなか悩むところ。とりあえずここではザウバーを選択。

ペーター・ザウバー チーム代表

マシーン シャシー：ザウバーC12 エンジン：ザウバー2175A

オーナーのペーター・ザウバー。初のフォーミュラ参戦だ。セミオートマ以外のハイテクに手を出さず、堅実に仕上げた。

わがチームは、今年GPデビューだ。今年の目標は、中位グループの上位を目指したいところだ。

'92年～'93年の大きな話題となったザウバーの参戦。ドライバーはベンドリンガーとレートだ。

ROUND1 南アフリカGP

コースをチェックしながらマシンを煮詰めろ!

タイヤ：ドライ7セット、レイン1セットからB、Cの割合を決める。

ハンドリング：クイック～スローまで8段階から選択。曲がる反応が変わる。

ブレーキ：8段階。フロント方向にすればブレーキは効くようになるが…。

フロントウイング：5段階。コーナーでの滑り方、加速、トップスピードが変わる。

リアウイング：ハイ、ミディアム、ロー計9段階。効果はフロントWと同じだ。

セッティング：オーバーステア～アンダーステアまで8段階の設定が可能。

ミッション：5速オートマと6速マニュアルから選択。初心者はオートマ!?

これだけの項目があると、かなり細かいセッティングが可能だ。コース図を参考にしながら、実際に走って設定しよう。1つの変更がかなり車の挙動に影響するので注意だ。早めに覚えたいね。

クオリファイ～予選～

限られたタイヤでタイムアタック！しかし、その中でもベストセッティングを見つけて本戦につなげよう。ライバルのタイムもチェックだ。

予選の結果によりスターティング・グリッドが決定。まるでTV中継のような映像が流れる。さあ、誰をマークして走るのか、作戦を立てよう。

スターティンググリッド決定!!

ファイナルスタート!!

シグナルが変わってファイナルスタート！

なかなかウィリアムズは抜けないけど、チャンスが来るまで追いかけろ！

スピン!!

オーバースピードでスピン！後続車が次々抜いて行く……。

タイヤ交換だ!

スピンでダメージのあったタイヤを交換だ。まだまだレース序盤、入賞目指して走れ！

うる星やつら ディア マイ フレンズ
新キャラ〝サッちゃん〟のプロフィールも紹介だ！

ゲームアーツ／発売日未定／7,800円／ADV／マウス対応
完成度ゲージ 85% 1人プレイのみ

前評判の高いMEGA-CD版「うる星」、今月は開発スタッフの直撃Q＆Aも掲載。完成間近だぞ。

完成直前!? 今月は冒頭のストーリーを教えちゃおう!!

先月の「うる星」情報で、「来月は（中略）あっと驚く情報を紹介できるはず」なんて書いたことを読者のみんなは覚えていたかな？……でも、今月は先月の予告で書いた新情報──ストーリーに関わる紹介やゲームの核心に触れる部分といったものはそれほどない。ただ、現時点での開発状況について言えば、ビジュアルシーンは、オープニングなどを含めほぼ完成しているし、システムも固まり、ゲーム部分もパーツパーツでかなりできあがっている。でも、それがまだ1枚のCDとしてリンクされていないので、ゲームの全体像が、お見せしにくいってコト。

ま、ゲームのジャンル自体がシナリオやグラフィックの驚きが勝負になるアドベンチャーであることを考えると、お楽しみはプレイするまで、大事にとっといたほうがよいかも！ そこで、今月は最新情報に加え、開発スタッフ直直の声もフォローしてみたのだ。

ストーリー編 ここは友引町、諸星家…あたるとラムを追いかけろ!!

さて、それではさっそくMEGA-CD版の冒頭ストーリーを紹介することにしよう。場所は諸星家、土曜の午後というありがちなシチュエーションからゲームは始まる。とーぜん、あたるはいつものようにガールハントしに出かけたいんだけど、その前にラムを何とかしなければならない。ラムの誘いを「学校に忘れ物を取りに行く」という出まかせを言ってまこうと考えているあたる。でも、はたしてその作戦がうまく行きますやら……というワケで、画面写真でその後の展開を紹介だ。

友引町にある

あたるの家……

「学校に一緒に行く」と慕うラム。とりあえず「したくするから先に行ってて」と牽制（？）するあたるである。

の居間で

ラムを追いやった後、居間に降りるとコタツネコとテンがいた。ま、こんなヤツラは無視だな。

ゲームアーツ直撃Q＆A その1 〈進行状況について〉

まだ、発売日未定というコトになっていますが、もう完成は近いですよ。ビジュアル・デモは、後は最終的な調整だけですし、徐々にゲームとして遊べるようになってきています。なんとか春頃には発売できるようにがんばっています。今回は、メガドラでの実際の作業に入る前に、パソコン上でシミュレートしているので論理的なバグというのはまずないし、調整もそんなに時間がかからないと思います。ちょっと話は変わりますが今回は、ビジュアル・デモとゲーム場面とのつながりが、ストーリー的に無理なく自然な感じになっているんです。そのへんも、じっくり見てください。

石井一豊さん

家の外でふと見上げると……

家の外に出ると、ラムがしっかり待っていた。と、その時である。どこからともなく「ラムちゃん、ラムちゃん」という呼び声が上から突然聞こえてきた。2人がその声のするほうを見上げると……？

その声の主は、なんとランちゃんの伝言人形だったのだ。ゆっくりと落ちてきたランちゃん人形を、手に取るあたる。でも、ランちゃんがラムに伝言なんて、いったい何が起こるんでしょうか。気になる。

ランちゃん人形が

しゃべった

伝言の内容は、なんとランのお引越しのお知らせだった。が、用はそれだけではなかった。「と、油断させといて…」人形が大爆発!!

ランちゃん人形お約束の大爆発…!!

ランちゃんの伝言人形が大爆発して、あたるはバタンキュー。ま、このへんの展開は原作どおり。この後、あたるとラムの2人が友引高校やランの家へ行くことになるのだが……ここから先の展開はまだナイショということらしい。

でも、ランちゃんの家ってどこでも行けるUFOなんだから引越しっていうのはちょっと謎かも。でも、ストーリーの流れはつかめたでしょ？

キャラクター編　登場人物はなんと120人以上！ 隠れキャラもあり！

原作・アニメを含めると、「うる星」に登場したキャラは膨大（ぼうだい）な数におよぶことは知ってのとおり。MEGA-CD版は、その膨大なキャラクターのほとんどを登場させちゃうというウレシイ作りになっているぞ。その数、なんと120人（正確には人以外のアヤシイ者も登場するので、120種類と書いたほうが正しいんだけどね）.!! レギュラーキャラが総登場するのはもちろんだが、原作でも後半出番がなくなってしまったマイナーなキャラも出るというから楽しみなところだろう。個人的にはあたる（イモ虫のほう）や雲&カラカサ夫妻、スーパーデリシャス（中略）アフターケアーキッド28号などの登場を望むんだけど……。

レギュラーメンバー

面堂　しのぶ　竜ノ介　サクラ　因幡クン

隠れキャラ

スイカ様　謎の怪鳥　雪ダルマ　コウモリ　岩妖怪

ゲームアーツ直撃インタビュー その2 〈ストーリーについて〉

月島とほるさん

アニメに負けないぐらいドタバタな話でギャグ満載（まんさい）！ 詳しいことを言うとネタばらしになっちゃうんですが、全体的なイメージとしては、ゲームの場面でも、感じ方としては映画以上に疾走（しっそう）するようなストーリーです。進んでいくうちに、あたるがプレイヤーの心の中で、ドンドン駆けていくみたいなイメージですね。システムにも関係してくることなんですが、へんなアイテムを発見したりすると、それを持って友引町をあちこち走り回る。とにかく自分が、どんどん加速して走り回っていくストーリーです。そんなに迷う展開ではないし、テンポよく、そして気持ちよく進んで行けると思います。

システム編 マウスだけで遊べるイージーオペレーション！

MOUSE

マウス１つで何でもできるというウワサの「うる星」、その操作方法の詳細も明らかになったぞ。プレイヤーが使えるコマンドカーソルは、下に紹介した５種類。この５種類のカーソルのいずれかを画面内で動かしていくと、カーソルが白から赤に変わる場合がある。その赤く変わった部分をクリックすれば、何らかの反応が返ってくるというわけだ。移動カーソル以外の反応は、キャラのセリフだったり、その他のリアクションだったりとさまざま。このあたりは実際にプレイして確かめてもらうしかないんだけど、右にその例を２つほど載せてみたので、ゲーム中の雰囲気をつかんでほしい。ちなみに、場所は空き地ね。

例・チェリーを見る

〈見る〉あたる「とんでもない妖怪坊主じゃ」
〈話す〉チェリー「今かんじんなところじゃ。話しかけるでない」→内容はコマンドで変化。

例・ナベに触ってみる

〈触る〉チェリー「これ、ナベに触るでない」
→これ以外にも、アイテムを渡そうとした場合は必ず何らかのセリフが返ってくるそうだ。

カーソル早見表

カーソル	説明
見る／調べる／探す	画面内にあるものを見たりする時に使う。何もないところを探す、調べる時もこのコマンドを使う。
話しかける	画面内にいる相手に話しかけたい時に使うコマンド。人間以外にも話しかけてみるのもいいだろう。
手に取る／触る／動かす	画面内に置かれているアイテムを動かしたい時などに使う。女のコに多用するとラムの電撃が……。
アイテムを使う／アイテムを渡す	アイテムを取ったり、人に渡す時はコレ。受け取る受け取らないに関わらず相手は話してくれるぞ。
移動する／出る／入る	一番多用するのが移動コマンド。画面内を移動したい時、特定の場所に入ってみたい時はコレだ。

アイテム編 とっても便利な、あたるのメモ帳にいろいろ書き込もう

あたる（プレイヤー）が使えるアイテムの１つに、〝あたるのメモ帳〟というものがある。このメモ帳は２通りの使い方ができるようになっており、セーブ／ロード・各キャラの住所録が一目でわかるという便利なものだ。

ゲーム画面中にAボタンを押すと、このアイテムリスト画面に切り替わる。アイテム選択のほか、アイテム説明も聞ける。

MEMO
1. あたるの部屋 ラムと友引高校へ行くことになった
2. あたる家玄関
3. あたる家居間
メモ２にセーブします。

セーブ／ロード

あたるが最後にとった行動がメモ欄に記録されるぞ。セーブは内蔵・外部バックアップRAMにそれぞれ３つまで。

ADDRESS
諸星あたる　ラム　三宅しのぶ　テン　サクラ　錯乱坊　面堂終太郎　面堂了子　ラン　藤波竜之介　竜之介の父　因幡　尾津乃つばめ　レイ　コタツネコ　子ギツネ　メガネ

住所録

主な登場人物の紹介が聞ける他、各キャラの性格、相関関係も知ることができるので初めての人でも安心。

ゲームアーツ直撃インタビュー その3 〈システムについて〉

上坂哲さん

とにかく、お話のために必要なシチュエーションを数十カ所、そのマップをつなげてみてウンウンうなりながら、アイデアを最後の一滴まで絞り出しました。隠しキャラもたくさんありますよ。隠しキャラのあるところにカーソルを当ててもカーソルの色が変わりませんから作った我々とプレイヤーのみなさんとの知恵比べみたいな感じで楽しんでもらえたらうれしいです。うる星やつらの原作を読み込んでいただいてる方だったら、コレはと想像がつく範囲で入れたので、いろいろ探して楽しんでください。
いかにゲーム臭さを消すかに苦労しました。ヴァーチャル感覚で楽しんでくださいね。

新キャラ編 MEGA-CD版「うる星やつら」のみに登場する
オリジナルキャラクター"サッちゃん"をヨロシク!!

NEW FACE!

最後に、先月チラッと紹介したMEGA-CD版だけに登場するオリジナルキャラについて紹介したい。この子の名前は、"サッちゃん"。この子がどうストーリーに絡んでくるのかはまだわからないけど、プロフィールに書いてある"現在の状況"によると「迷子。友引町のある所であたる達と出会う」となっている。ということは、この子が"ディア マイ フレンズ"に関係してくるのかな……うーん、多分それっぽいんだけど、これ以上はよくわかりませんってのが本音。さらに、ウワサではこのサッちゃん、すっごく重要な秘密を持っているんだとか……。それはいったい何？ とヒキを持たせつつ、今月の「うる星」情報は終わり。来月はさらにストーリーの細かな部分を紹介できると思うので、持っててね!!

サッちゃんのプロフィールだ!!

名前：サッちゃん（本名はまだ秘密？）
年齢：7、8歳
性格：とっても元気。喜怒哀楽がコロコロ変わって、多少わがままなところあり
好きなこと：遊ぶこと。遊んでいれば御機嫌
嫌いなこと：遊べないこと。退屈が大嫌い
好きな食べ物：チョコレートやキャラメル

子供なので、駄々をこねることもよくある。なんか、気に入らないことでもあったのかなぁ～。

サッちゃんはタンクトップの上にパーカー、下は半ズボンにスニーカー（靴下ははかないんだとか）という姿が目印だ。

サッちゃん、あたるとラムに初めて出会う？のワンシーン（あくまで解説は予想です）。

サッちゃんがどこで活躍するかはまだナイショ。知りたかったら、遊ばなくちゃダメだよ！

ゲームアーツ直撃インタビュー その4 〈新キャラについて〉

シナリオライターとして子供然とした子供を描いてみたいと思って作りました。まだ誰もやったことのない新しいタイプのキャラクターだと思ってたんですが、ある日テレビを見ていたら、アニメ版うる星の脚本をやっていた金春さんが同じようなキャラを作っていたのでくやしかった(笑)。この子も、子供らしく元気に走り回らせてあげたかったんですが、やっぱりあたるの女好きに振りまわされちゃって、とんでもない目にあってしまいます。ちょっと悲しい思いをさせてしまったかな、なんて思ってます。
でも、このサッちゃんには、あっと驚く謎がありますから、期待していてください。

月島とほるさん

真・女神転生

ついにメガドラでも遊べます

シムス／2月25日発売／7,800円／RPG

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

移植は最後発となるMEGA-CD版「真・女神転生」だが、意欲的なアレンジには注目したい点が目白押し。ついに発売だぞ！

発売直前の「真・女神転生」を総チェック

スーファミで発売されて以来、独特の世界観とマニアックなゲームシステムで人気の「真・女神転生」。ついにMEGA-CD版の発売も間近に迫ってきた。期待している人も多いんじゃないかな？

MEGA-CDならではの要素として、スーファミ版にはいなかった悪魔が、各属性につき10体ずつ新たに登場すること、町の人との会話シーンでは、人がズームアップされることなどが注目したい点だ。もちろん、ややテクノ寄りにアレンジされたBGMや、スムーズな画面描画も忘れてはならない。

そんなわけで、今回は悪魔合体についても少し触れてみるぞ。じっくり読んでくれ。

3Dの建物内部と、2Dのフィールド面の、2種類のシーンが用意されている。

オープニングデモは、オリジナル版にはないグラフィック、ナレーションがついた。

盛り上がる中盤以降のシナリオを紹介だ

主人公がパソコン通信にアクセスすると謎のプログラムが。

中盤のシナリオを紹介する前に、前回紹介した部分を、軽くおさらいしておこう。

主人公のヒーローは、ある日悪魔召喚(しょうかん)プログラムを入手。そして不思議な夢の中で見た、2人の少年と1人の少女に、現実の世界で出会う。少年3人で新宿に行くと、そこはクーデターを起こした後藤、それを阻止するトールマンが、水面下でにらみ合っていた。戦いを阻止(そし)しようと交渉するが……。

魔神トールの手により、核ミサイルが発射されてしまう。東京の未来はどうなる？

見知らぬ土地“金剛神界”

交渉は失敗した。トールマンは悪魔だったのだ。しかも彼は、東京に向けて核ミサイルを発射してしまった。このまま人類は滅びてしまうのか。

気がつくと、ヒーローは1人で見知らぬ場所にいた。エンノオズノという男が助けてくれたらしい。この見知らぬ世界は「金剛神界」といい、人間達の言う「魔界」のようなところらしい。

核ミサイル爆発の瞬間、ヒロインがヒーローを助ける。

気がついた場所は、人間界とは次元が違う場所らしい。

仲間たちとの再会

とりあえず、金剛神界を歩いてみることにする。そこには新宿で行動を共にしていた悪魔たちの姿も見られたが、なぜか無視する悪魔と、一緒に行動してくれる悪魔とに分かれた。少年たちも発見。

カオスヒーロー、ロウヒーローとも無事合流できた。しかしヒロインの姿はない。

ヒーローの属性と違う悪魔は、仲魔になってくれない。例の新宿での事件が、属性を変えている。

仲魔たちにも再会

ヒーローに与えられた試練

ロウヒーロー、カオスヒーローと合流し、エンノオズノの元へと帰ってくると、彼は3人にそれぞれ別の試練を言い渡す。体力が減ったり、セーブしたくなった時のために、彼の使い魔“ゼンキ”“ゴキ”が手助けしてくれる。

ヒーローに与えられた試練は、2匹の怪人を倒して武器を手に入れることだ。ちなみにこの2匹の怪人は、それぞれロウとカオスの属性で、ヒーローが同じ属性なら戦わずに武器を手渡してくれる。武器を持って帰ろう。

エンノオズノの最初の頼みは、ソーマの泉でソーマを汲んでくること。簡単なことだが、道中いろいろな幻覚が目に映る。

2匹の怪人はかなり強い。ロウ・カオス両ヒーローはいないので、その分強い悪魔をパーティーに加えておきたい。

東京に戻ってきたものの…

最後の試練は、ゼンキとゴキを倒すことだった。かなり手強いが、3人の力をあわせれば勝てる。

さてやっと新宿に戻ってきたが、なんといままで使っていたお金が使えなくなっている。円ではなく（魔貨）でないと使えないのだ。

みすぼらしい男にお金を渡そうとして、円が使えなくなったことを初めて知る。

￥が使えない

魔貨は円に比べ、10倍の価値がある。つまり持ち金は1／10に。

満月のたびに聞こえる少女の悲鳴

荒れ果てた新宿の町を歩いているうちに、ヒーローは少女の悲鳴を聞く。どこかで助けを求めているように聞こえるが……。この声は満月になると必ず聞こえ、そのたびにヒーローは全身の力が抜けるような感覚に襲われる。

助けを求めるこの声は、ヒロインなのだろうか。しかし彼女は一体どこにいる？

新宿の支配者は小澤だった

新宿の地下街に入ると、恐ろしい事実が判明する。なんと核ミサイル発射から30年が経過しているというのだ。ヒーローたちは金剛神界で、30年もすごしてしまったということになる。

そしてもうひとつの事実が判明する。新宿を支配しているのは、あの後藤の手下「小澤」だった。

あの小澤が支配者に

いつのまにか、30年もの年月が経過していたのだ。

新宿を支配しているのは、あの小澤だ。カオスヒーローが黙っているハズがない。

以前の新宿で後藤とトールマンが争っていたように、今は宗教が争っている。

宿敵小澤を倒せ

小澤には〝借り〟があるカオスヒーローが、それを聞いて黙っているはずがない。しかも情報を集めてみると、小澤は悪魔を使って力で支配するという、汚いやり方をしているらしい。

ヒーローたちは意を決し、小澤のいる事務所へ乗り込む。しかし、小澤の悪魔を使う能力は予想以上に強く、退却せざるを得なかった。

小澤は悪魔を呼び出す能力を磨いていた。強い。

しかし結果は

悪魔合体をもっと詳しく知りたい人に！

このゲームの最大の特徴が、この悪魔合体だ。主人公たちは戦えば経験値がもらえ、レベルアップにより強くなるが、悪魔はレベルアップしない。そこで悪魔合体で強くする必要があるのだ。

悪魔合体の基本は、種族にある。種族Aと種族Bを合体すると種族Cになる、といった法則があり、合体のすべてはこの法則によって決定されている。

ただし注意すべき点は、ヒーローよりレベルの高い悪魔は作れないことと、ヒーローと属性が違う悪魔は呼び出せないことだ。

天使エンジェルが完成。属性はロウなので、ヒーローの属性がカオスだと呼び出せない。

悪魔合体こそ、メガテンシリーズ最大の特徴。楽しいぞ。

たとえば妖精ピクシーと堕天使アンドラスを合体させると…。

特殊な合体について

言うまでもなく、合体は邪教の館で行う。しかしここでは、通常合体である「2身合体」のほかにも「3身合体」ができるし、合体法則に当てはまらない特殊合体もある。

①3身合体

悪魔3体を合体させる特殊な合体がこれだ。3身合体は、2身合体に比べると、より強い悪魔を作れるのだが、法則が複雑なので成功させるのが難しい。

複雑な法則ゆえに、これを使いこなすことは難しい。

②精霊合体

精霊には、ある種族を強化する働きがあるということは覚えておきたい。どの種族にどの精霊が対応しているかは、精霊の種類によって違うのだ。

組み合わせ表の数字が、精霊合体の目印となる。

ハイムドール

この広い島々に三種の神器が……

ビクターエンタテインメント／2月18日発売／8,800円／RPG

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

宝探しのサスペンス、リアルタイム、戦闘システムのスリルと一風変わった話題のRPGがついに完成。今回はレベル1を攻略！

いよいよ出発！心の準備はできているかな？

プレストーリーやシステム＆アイコン関連の紹介は前号で終ったので、いよいよメインストーリー部分である島の探索に突入しよう。

冒険を成功させるには、仲間の選び方はもちろん、アイテムや魔法を効率よく使ったり、死なない戦闘の仕方など、いろいろな要素があるぞ。そういった注意してほしいポイントも書いておいたので、実際にゲームを遊ぶ前に事前学習しておいてくれ。それではレベル1のマップを始めよう。

仲間選びに関して一言

仲間選びはサブゲームを成功させるとともに、5人をどう選ぶかが重要なポイント。戦闘方法がリアルタイムなので攻撃力の強いキャラを揃えたくなるところだが、最低1人は魔法能力の高いキャラを入れておくこと。そうしないと手に入れた巻物を読めず、使えないことになる。また、島に上陸できるのは6人中3人までなので、誰を上陸させるかも考えなければならない。

パーティーは6人でも、島を探検できるのは3人。持ち物の調整も忘れずに。

魔法の能力が低いと巻物を読んでも意味がわからない。これでは使えない。

LEVEL1は12コの島。どこから行くか？

LEVEL1 MAP

島についている番号は、わりと効率よく進める順番だ。もちろん戻ることもあるし、多少順番が違ってもクリアはできる。各島でやることは謎解きはあたりまえとして、基本的に全部の部屋を歩き、全部の宝箱を開け、全部のモンスターを倒して必要なアイテムを手に入れることだ。ここで忘れちゃいけないのが持てるアイテムの数。1人10個、6人で合計60個。しかし、上陸できるのは3人までだから、探索中は合計30個までしか持てない。モンスターを倒して手に入るアイテムは、取り逃すと2度と取れないので、常に2～3個の余裕を作っておくことをオススメする。アイテムを減らすにはゴールドを1人に集めたり、待機中のキャラに預ける。捨てるなどいろいろ。ただし、捨てたアイテムをもう1度拾うことはできないので、なんだかわからないアイテムは捨てないほうがいいだろう。

ISLAND 1

モンスター、宝箱、謎解きと基本要素のそろった島。特に難しいところはないので、練習場所と考えていいだろう。万が一のためにセーブしておくことを忘れないように。

魔法を使う典型的な状況。向こうに行くにはどうしたらいいか。ここで自分の持っている巻物を見てみよう。何を使えばいいのかわかるだろう。

ISLAND 2

誰もが最初のパズル的な場所で足止めされると思うが、多少危険だが穴の脇を通り抜けて行くということもできる。次の部屋では右側の穴をどうにかしようと考える人も多いと思うが、実はある魔法を使うことでまん中の通路を通れるようになる。その魔法は持っているかな？　最後の部屋でリクエストされるヘムロックだが、もし1、2の順番で進んでいるのなら、まだ手に入れていないはず。この場は戻って、また後で来るといいだろう。

穴の脇を抜けるにしても、一番奥の穴はふさいでおかないと、向こうに行くことはできない。真面目に行くなら何度も試せ！

ここを渡りたくなるけど、やっぱり中央を突破するほうがお得なのだ。

ヘムロックを持っているのかと聞かれるけど、持っていなければ取りにいかないと。ヘムロックをあげればいいものが貰える。

ISLAND 3

部屋数や落し穴も多く、隠し扉もある難易度の高い島。クリアするには魔法をおおいに活用しなければならない。とりあえず、落し穴を発見したり無効にすることぐらいはわかると思うが、隠し扉の発見はなかなか難しい。手に入れた巻物をちゃんと全部読んでいれば、隠し扉のある部屋もわかるはず。いちおう下に魔法を使う場所の写真を載せておいた。どこで何の魔法を使うかわかるかな?

魔法はココで使え!

1 2 3 4

ISLAND 5

ISLAND 4 は、くまなく歩きまわれば特に問題ないのでここでは省略。ここの島も入口に少し仕掛けがある(ズバリ左から3番目)だけで、特に難しいところはない。ただし、一番奥の部屋で、僧侶がモンスターに捕まっているので、モンスターを倒して助けてあげよう。助けることができれば役に立つものを貰えるはずだ。

助けて〜

僧侶を助けるには、とりあえず目の前にいるモンスターを倒すことが先決。その後は、部屋の中を調べてみれば、何をすればいいかわかる。

ISLAND 6

ISLAND 6 の見せ場は、戦士と僧侶の分かれ道。どちらを選択したとしても、ストーリー上で問題はないので安心。どちらかの能力に長けたキャラを歩行キャラにしていないと、どちらにも進めないので注意してくれ。

選択

戦士

戦士の道は戦うことがメイン。といっても他の島と同じようにプレイすればいい。

僧侶

僧侶の道は魔法を使う場面もあるが、やっぱり戦うことも避けられない。

ISLAND 9

ISLAND 7、8 と進んできて、つまづくのがここ。大木の周りにある3つのプレートにアイテムを置かなければいけない。ヒントはそばに落ちている巻物。間違ったアイテムは置けないようになっているので、何度も試せる。

とりあえず脇に落ちている巻物を読もう。ヒントが書いてあるんだけど、それが何のアイテムを指しているのかを理解するのは難しいかもしれないね。

ISLAND 10

やたらと扉の多い島。1つの扉を除いたすべての扉はカギがあれば開けることができるので、いままでの島で取り残しがなければ、順番は前後してもすべての扉を開けられるはず。もちろんアイテムも取り残さないように。

この扉を開けると重要なアイテムを取ることができる。といっても、今まで普通にプレイしていれば問題ない。右にいるモンスターも倒してしまいましょう。

ここのスイッチの…

奥の部屋にある扉はカギでは開かず、床のスイッチによって開く。とりあえずは時計と反対まわりに進み、違う部屋にあるスイッチを押そう。そして再び戻ってきてスイッチを押せば開くはずだ。

ISLAND 11

この島ではISLAND12で必要となる魔法を手に入れるため、すべてのモンスターを倒すこと。もちろんアイテムを取り逃がさないために、持ち物に余裕を持たせておくことも忘れずに。歩行画面では見えない敵もいるのであわてないように。なんとか島をクリアしたらISLAND 10を経由(けいゆ)してISLAND12へ向かおう。途中、地図に描かれているモンスターが登場。コイツは普通に戦っても負けるので、魔法で攻撃しよう。名前を見ればいかにもという魔法があるので、それを使えば一発で勝ちだ。

ここの島ではモンスターを倒して○○の魔法を取りましょう。この魔法がないとレベル1をクリアすることはできない。写真の魔法使いは○○の巻物を持っていないのよ。

モンスター出現!!

ISLAND 12

いよいよLEVEL 1 最後の島。ここでは扉が3つあるが、下・上・中の順に進む。ちなみにクリアするためには、ある魔法とルーンパワーの書かれた巻物6つが必要になるぞ。

いよいよレベル1最後の島だ。モンスターは素早く武器を選択すれば、まず負けることはないはず。心配ならセーブしておくのもいいかもね。

そしてレベル2へ…

マイクロコズム
どこまで耐えるか社長の身体!?

ビクターエンタテインメント／2月25日発売／8,800円／SHT

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

腕の静脈血管から侵入し、アクシオン社のミクロ化したメカ部隊や細菌と戦う主人公。いよいよクライマックスへ!!

プロジェクト【マイクロコズム】を検証する

話題の体内シューティング「マイクロコズム」。今回も体内の熾烈な戦いはまだまだ続く。そこで、今まで侵入してきたルートと、これから侵入するべきルートをもう1度振り返ってみよう。右の図を見てもらうとわかる通り、侵入ルートは左腕から左肺、上大静脈から頸動脈、そして脳となっている。最終破壊目的であるグレイMは、すでに脳で活動を始めている。今回紹介する部分は、上大動脈のボスと、頸動脈でのチェイス。そして脳にいたるまで。中盤の山場をとくとご覧あれ。

マイクロコズムルート

これがプロジェクト「マイクロコズム」の侵入ルートだ。

左腕侵入直後の映像。ポッドの侵入に対してまだ対応がなされていなかったのか、敵の反応はかなり消極的であった。そう思ったのも束の間、敵の対応は急速に敏感になった。グレイMが始動し始めたのだ。

体内での病状早期発見や、治療のために設置されたポッドベイ。今回のミッションでも、この施設の存在はかかせない。悪化した病状に対応しうる、唯一の艇ハンターキラーを艦載しているのだ。

ハンターキラーで敵のカミカゼアタックを阻止するのだ。患部に届いてしまえば人体は生体活動を停止してしまう。執拗に追い、必ず撃墜しなければいけない。そのさいには、敵の攻撃に十分注意が必要だ。

LEVEL 3 LEVEL3のBOSS!! こいつぁスゲーぜ!!

上大静脈は、人間の血液機関にとって非常に重要な血管である。その内壁にロッドを打ち込んでいるこのボスは、何としてでも破壊しなければならない。弱点は本体後部に設置されているコアだが、狙いにくい場所だ。

上大動脈での遭遇。敵のボディに映り込む内壁が非常に美しいのだ。

ブランコのように移動するので、なかなかコアが顔を出さない。こういう場合は攻撃を回避してチャンスを待つしかないが、その攻撃も激しいぞ。避けまくれ!

コアが顔を出した。しかしこのコアからも連続して弾が発射される。狙えるのはわずかな時間しかないぞ。

本体前方の発射口から次々と違った弾を撃ってくる。覚えればいいのだが、それまでがたいへんだぞ。

時には、回転が激しすぎてひっくりかえることも。今が最大のチャンス! ありったけの弾をブチ込め!

かえってこういう状況の方が攻撃しにくい。動きにはパターンがあるので、じっくり戦うのもよし。

LEVEL 4 2度目のチェイスは鼓動とともに進め!

こいつが突撃艇

再びポッドベイへ…

ボスを倒すと、頸動脈付近の第2ポッドベイへとたどりつく。ここで強行追撃艇ハンターキラーに乗り換えなければいけない。敵の突撃艇が再びカミカゼアタックをかけようとしているのだ。今回は直接静脈での戦いとなるので、血液の流動も激しく、かなり厳しい追撃となるはずだ。失敗は許されない……。

ターゲットを捕捉。しかし、今回のはスクロールスピードも速く、敵も動き回って狙いにくい。時間との勝負だ。武器を使いまくれ!

敵が動かなくなった。ダメージ覚悟で後ろを取り、ソニックやトリプルを撃ち込め! まだまだダメージが足りないぞ!

敵は、狭い通路に入ったり突然の進路変更などをしてハンターキラーをまこうとする。スクロールスピードが速い。まどわされるな。

敵が動いて狙いにくい時は、オービターなどの武器が効果的。1発でも当たればいい。トリプルと併用して弾幕を張るのだ。

バリアだ

この追撃で、敵は2度強力なミサイルを撃ってくる。バリアで防御。

LEVEL 5 いよいよLEVEL5へ突入だ!!

無事突撃艇を破壊した。次は、いよいよグレイMのいる脳へと侵入することになる。しかし、ハンターキラーやポッドでは艇が大きく、脳の内部へ入ることはできない。ここからは艇外活動強化服エバスーツを着用して単身潜入するのだ。決して油断するな!

みごと撃墜。失敗していたら、敵はこの中で自爆をするはずだった。口を開閉する弁を左手に見やり、一路脳へ。

脳へは、ハンターキラーでは入ることができない。どうするか……。こうなったら、単独侵入しかない。ハッチが開く。

エバスーツ発進!

まだまだ続くぜ!!

単身脳内部へ入る主人公。キビシイ攻撃が待っているぞ!

ビクターエンタテインメント／3月発売予定／8,800円／RPG

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

ダンジョンマスター2 スカルキープ

MEGA-CDのRPGは3D！

パソコンでリリースされて、数カ月。早くもまったく同じ内容のゲームが遊べるなんて！ 日本先行発売なのもうれしいぞ。

覚醒の時は来た…勇者よ、目覚めよ！

パソコンでも大人気の「ダンジョンマスター2」MEGA-CD版の続報だ。今回は、冒険の始まりと序盤までを紹介するぞ。

主人公であるキミが、まず最初にしなくてはならないことは、一緒に冒険をしてくれる仲間を選択し、パーティーに加えることだ。もちろん、たった1人でも冒険を進めることはできるけれど、かなり苦しいものになることは間違いない。

スカルキープ城での本格的な戦いの前に、しっかり準備しておこう。アイテムや武器・防具を売っているお店もあるからね。また、いくつかの謎を解いておかないと、城の中に入ることさえできないぞ！

このゲームは、リアルタイムで進行していくため、刻々と状況が変化していくのだ。

まずは仲間を見つけよう

ゲームスタート時、プレイヤーはスカルキープ城近くのコールドスリープルームにいるんだ。ここでしなくてはならないことは、一緒に冒険をする仲間を選ぶこと。ここに眠っているメンバーは、全部で15人。冷凍睡眠カプセルをクリックすると、そのメンバーのステータスを見ることができる。そのキャラクターが気に入ったら、画面左下についているドアのハンドルをクリックしよう。自動的にパーティーに加わってくれるぞ。仲間にしたキャラクターは交代させることはできないから、慎重に選ぼうね。

仲間を見つけた！

ステータスを確認

ドアをクリック！仲間になるぞ

冒険の成功は、しっかりした装備から

仲間を見つけて地上に出たら、お店を探して装備をそろえよう。店に入ったら、まずショーウィンドウをクリックして必要な商品を表示させよう。本当に「買う」なら、お店のカウンターにお金を置けばOK。おつりと一緒に商品を渡してもらえるぞ。

探し物はなんですか？

今月紹介したところまでで、絶対に必要なアイテムは「銀の鍵」とラーの鍵」の2つ。どちらも、そんなに難しい場所に隠されてはいないので、安心していい。

壁にかけられた絵のウラなど、意外な場所に隠されたアイテムほど、おトクなものが多いので、じっくり探してみよう。

テーブルの奥にあるアイテムは、そのままでは取ることができない。ひと工夫してみよう。

マップやマネーボックスなど、便利なアイテムは隠されているんだ。持っていると、何かと便利だぞ。

序盤をイッキに公開！

仲間を加える

肉弾戦で攻めるか、魔法がメインか？ バランスをじっくり考えて、仲間を選ぼう。メンバーチェンジは一切できないから、慎重にね。

銀の鍵を入手

ちょっと頭を使わないと、このカギを手に入れることはできないぞ。カギは何度でも使うことができるから、使った後は、きちんと回収しておこう。

外に出る

建物の外は、雨が降っている。モンスターも出現するけれど、ザコばかり。油断は禁物だが、あせらなくても大丈夫だ。アイテムもいくつか落ちているぞ。

おかいもの

ここで序盤の装備をそろえよう。ショーウインドウに向って右が、アイテム類を「買う」お店、「売る」時には、左側のお店に行ってみよう。

ラーの鍵入手

あるお店に、このエリアから出るのに必要な鍵が落ちている。この鍵がないと、スカルキープ城の入口にさえたどりつけないぞ。

いよいよ冒険へ…

準備がすべて整ったら、ラーの鍵を使って門を開けよう。いよいよ出発だ。このエリアで出現する敵はまだまだ弱いけど、正面から戦わずに、敵の背後や横から攻めていくクセをつけておこう。

F1サーカスCD
時代を超えた最速のバトル

日本物産／3月18日発売／8,800円／RAC

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

ようやく完成に近づいた「F1サーカスCD」。何とか今シーズンのF1開幕に間に合う時期に発売できそう。期待して！

ハイテクマシンも古きよき時代のマシンも体験できる

ブームを超えて定着したF1はゲームとしても定着。タイトル数も多くなってきたが、「F1サーカスCD」は独自のモードを用意してレースゲームファンにアピール。懐かしい名車でレースを楽しんだり、戦いながらF1を目指すF-MEGAなど、盛りだくさんだ。

これがドライブ画面。視点が低いのでスピード感もなかなか。カーブで減速をするポイントをつかむのがタイムアップのコツ。

美しいデモ画面

4つのモードを走る!!

EXHIBISION

エキシビションは東京サーキットという仮想のコースを舞台にしたレース。ブームまっただ中の1990年のF1カーをはじめとして、ウイングカーやターボカーなど、古くからF1を見ているマニアな人には懐かしいF1カーを操る（あやつ）ることができるのはうれしい。古いマシンでもオートマティックとマニュアルが選択できるのがゲームならではのいいところだ。

これがコース全体図。高速コースといった感じで、直角ターンがポイントかな？

マシンは5種類。我々の印象に残っているのはターボカーか'90年タイプだねえ。

TEST DRIVE

テストドライブは'91～'93の有名コースと、ゲームならではのTOKYO、IBARAKIなどを合わせた24コースを自由に走るもの。マシンも'91～'93の47台から選べる。

1991年はバブルの影響もあってか、チーム数も多かった。

'92年ものが多いかもしれない。やっぱモナコがいいよね。

F-MEGA

F-MEGAはフォーミュラーカーの入門カテゴリー〝フォーミュラーメガ〟からスタートし、戦いながらF1をめざすモード。所持金でマシンを買ったりメカニックを雇（やと）ったりと、やりくりはけっこう大変。これでレースに勝てないと所持金は増えないので、マシンをパワーアップできない。それどころかクラッシュしてしまうと修理代を請求（せいきゅう）されるぞ。

まずはマシンを買う。もちろん高いほうがいいんだけど、最初からそれは無理だ。

マシンで金を使うといいメカニックが雇えないので、バランスに注意。

よりどりみどりだ！

いちおうゲーム上でもF-MEGAの説明が出る。バックに表示されるマシンのグラフィックもいい雰囲気だね。さあ、始めよう。

こんな顔できます

F1 CHAMPIONSHIP

いわゆる普通のF1モード。プレイヤーは新人ドライバーとなってF1の世界に飛び込んで行く。テストランの結果次第でどのチームと契約できるかが決まる。

う～ん、F1ファンなら見たことのある顔ですね。日本語表示の上に英語表示がされているのが、それっぽい雰囲気だ。君はどのチームと契約できるかな？

ゲームのかんづめ vol.1 vol.2

その名のとおりカンヅメに入っています

セガ／3月18日発売／各3,980円／ETC

完成度ゲージ 100%　1～2人プレイ

加速度的に大容量化していくゲーム業界の中に咲く一輪の花。それはアイデア勝負のミニゲームだっ！

ミニゲームだからこそ出せる味わいをご賞味あれ

ゲーム図書館の名作をチョイスして2枚のCDソフトにした「ゲームのかんづめ」が、もうすぐ発売されるぞ……といいたいところだが、残念なことに突然発売日が3月に延期されてしまった。

現在のところは、それぞれのゲームの細かい部分の変更や機能の追加などをしているらしい。ゲーム図書館の作品を早く体験したくてウズウズしている人も、元会員でノスタルジーにひたりたい人も、あと1カ月ほど待っていただきたい。

さて、今回はグラフィックに変更が加わったゲームの最新画面や、それぞれの詳しい内容について解説していこう。それと、例のかんづめパッケージも完成したので、まずは右の写真を見てほしい。

店頭にこの缶詰が並ぶ日も近い！

赤いかんづめと青いかんづめに分けて発売されるので、間違えて同じものを2つ買うこともないね？

ゲームのかんづめvol.1

フリッキー ●ACT ●1人プレイのみ

セガの古典とも言えるアーケードゲームの完全移植版だ。

ボーナスステージもよくできている。ヒヨコがメチャクチャにかわいいんだよね。

パドルファイター ●SPT ●2人対戦プレイあり

パックを相手の穴に落とすだけなのに、異様に燃えるゲーム。必殺技が笑えるぞ。

対戦プレイではこの中からキャラクターを選ぶ。それぞれ必殺技が違うのだ。

ハイパーマーブルズ ●ACT ●2人対戦プレイあり

外壁にあるバリアへ敵を吹き飛ばせ！ 2人で協力するのも手だ。

対戦ではフィールド選択が可能。どれもへんな名前がついている。

ピラミッドマジック総集編 ●PUZ ●1人プレイのみ

これは「ピラミッドマジック」シリーズをすべてまとめたもので、実質的にはパートI～IIIとスペシャル、マップエディタを合計した5本分のボリュームがある。

内容はリアルタイム要素のない完全思考型のパズルで、途中で3つの箱を開けて(カギを取り)、最後に出口にいる幽霊を退治すると1面クリアだ。

ブロックを持つ、運ぶ、蹴る、壊すといったアクションを駆使して出口へ行こう。けっこう奥が深いパズルだ。

マップエディタも加わった。しかも8つまで面をセーブできるのがうれしいね。

ファンタシースターII テキストアドベンチャー ●ADV ●1人プレイのみ

これは「ファンタシースターII」に登場した全8人のメインキャラクターが、本編で集う以前の話を描いたアドベンチャーだ。

ゲーム自体は、移動やアイテムの取得を中心に、メッセージ部分から情報を読み取りながら進行していく。つまり、昔のパソコンなどにあった文章のみで進めていく形式のアドベンチャーなのだ。

シルカ　ヒューイ　アーミア　ユーシス

見る

「見る」コマンドでまわりの状況を調べる。アドベンチャーの基本だね。

戦う

戦闘は、武器を相手に「使う」ことで始まる。サイコロの目が攻撃力になる。

移動

「移動」コマンドは、行ける方向に矢印が。簡単なマップぐらいは書いていこう。

ゲームのかんづめvol.2

死の迷宮 ●RPG ●1人プレイのみ

このゲームは新たにタイトルと冒頭のシーンが加わった。ゲーム画面もリニューアルされている。

RPGといっても、内容はパソコンの「ローグ」みたいな感じ。アイテム運も必要だ。

パターゴルフ ●SPT ●1人プレイのみ

ビリヤードのような綿密な角度計算と、ゴルフのルールを融合したもの。規定の打数でクリアできるか？

パーよりも多く打って持ち玉がなくなると終了。全ホールクリアは至難の技だ。

メダルシティー ●TAB ●1人プレイのみ

ポーカー、ブラックジャック、スロットマシンの3種類で遊べる。

30枚のメダルを10万枚まで増やすのが目的だが、キツいぞ。

16t ●ACT ●1人プレイのみ

16トンもの錘を敵に投げ、全滅させれば1面クリア。異様な雰囲気はユーザーを選ぶ？

ゲーム解説などの演出もゲーム以上に不可解。もうついていけません／

ロボットバトラー ●ACT ●2人対戦プレイあり

1対1のロボット対戦アクション。右手と左手で異なる武器を装備し、微妙な角度から狙い撃ちするのが醍醐味だ。

賞金で強力な機体や武器を調達することも可能。それぞれをバランス良く調整していこう。

テディボーイブルース ●ACT ●1人プレイのみ

これもセガの古典的アーケードゲームの移植版。石野陽子を覚えているかい？

ボーナスステージはアーケード版とはまったく違うものになった。できればここだけリメイクしてほしかったね。

アウォーグ ●ACT ●1人プレイのみ

両手に持ったウチワでパタパタと飛び、3つのキーを入手せよ／ 微妙な操作が決め手。

時には気流に流されたりもする。ライフを消費するけど、必殺技もあるぞ。

イカスぜ! 恋のどきどきペンギンランドMD

●PUZ ●1人プレイのみ

恋するペン太がペン子のもとへ卵を届けるパズルゲーム。割らないように運ぶのだ。

一番下にいるのがいとしのペン子。待っててておくれよベイベー。

ファンタシースターII テキストアドベンチャー

●ADV ●1人プレイのみ

こちらは、VOL.1に収められていない残りの4人のエピソード。システムはまったく同じだ。カインズ編のシナリオが泣くていいぞ。

ルドガー　カインズ　ネイ　アンヌ

新たにできたゲームセレクト画面はナレーションつき

この「ゲームのかんづめ」では、ゲーム図書館の時にはなかった要素として、新しいゲームセレクト画面が収録されている。
さらに、ゲーム選択時に流れるタイトルの音声は、声優の林原めぐみが担当しているぞ。

いつものセガロゴのようだが、実は林原めぐみの声で「セ〜ガ〜」と流れたりする。これだけでもソフトを買ってしまうファンもいるとかいないとか？

これが「ゲームのかんづめ」のタイトル画面。ちなみに2本ともほぼ同じ。

こちらはゲームセレクト画面。それぞれのゲームにカーソルを合わせると、ジャンルと簡単なグラフィックが表示されるので、初めて遊ぶ人にもわかりやすい。

ウイング・コマンダー

戦いをこなす。それがコマンダーへの道！

セガ／3月25日発売／7,800円／SLG／6Bパッド対応

完成度ゲージ 90%　1人プレイのみ

暗黒の宇宙にリアルなグラフィック！IBM PCから生まれたスペース・シミュレーションが、MEGA-CDに殴り込みだ！

SF映画のようにリアルな3Dで迫る！

前回に引き続き、海外パソコンゲームのヒット作「ウイング・コマンダー」のMEGA-CD版を紹介だ。このゲームの特徴は、いろいろあるが、特に強調すべきは、ポリゴンを使わず3D宇宙空間での戦いを表現していること。しかもこれがリアルでスムーズだからすごい。シナリオもしっかりとしたSF仕立てなので、没入度大だぞ。

空母タイガーズクローの中には、なんとバーまで用意されている。ここでは先輩パイロット達からのアドバイスが聞ける。

Talk to PALADIN.

コックピットでは、敵をやみくもに攻撃するだけでなく、仲間と通信で連絡をとり、力を合わせて戦うことも大切だ。

凝りまくりの設定がしっかりゲームに生かされているのだ

シナリオが進むと、主人公は次々と上級戦闘機に乗り換えることになる。これらの戦闘機は、外見が違うことはもちろん、コックピットの様子や性能、装備できる武器などが違う。しかもこれらのデータは、ご覧の三面図のように細部まで設定されている。

新しい機体に乗ることになったら、まずバーにあるシミュレーターで練習しておくのもいいだろう。

Scimitar(シミター)

中型戦闘機。全長25m、重量16t。最大スピード、機動性ともに標準的な仕様となっているが、ミサイルをホーネットより多く搭載できる。

Rapier(レイピア)

最新型の高機能中型戦闘機。全長24m、重量13.5t。多彩な武器と身軽な機動性が特徴と言えるだろう。

Hornet(ホーネット)

プレイヤーが最初に搭乗する軽戦闘機。全長20m、重量12.5t。機動性や最大速度はなかなかいいが、シールドや装甲が薄い点が心配である。

前半戦の山場シーンを大公開

それではいよいよ実戦に入ろう。作戦に入る前に、ブリーフィング(作戦会議)を行う。ここでしっかり作戦の目的を把握しておくこと。
その後、タイガーズクローを発進。ウイングマン(僚機)とともに作戦に入る。目的地点が遠い場合は、オートパイトロット機能を使えば、自動的に目的地に到着する。敵や障害物が近づいて危険になると、オートパイロットは自動的にキャンセルされる。
作戦が終了したら、タイガーズクローに戻る。着艦前に通信で着艦許可をもらうのを忘れずに。

ミッションにはいろいろなタイプがある。パトロール、味方機の護衛、敵機の迎撃、敵艦の破壊などなど。敵を倒すだけがミッション！ではないことを、はっきり意識しておくこと。

ミッションⅠ

味方の輸送船が、無事にワープポイントまでたどり着けるように護衛することが、この作戦の目的だ。
まずはオートパイロットでポイント1へ。しかし途中に敵と遭遇(そうぐう)することになる。敵を倒すのに熱くなりすぎてはいけない。輸送船から遠く離れている間に、輸送船が攻撃されてしまう可能性があるからだ。輸送船からあまり離れないように戦おう。無事ワープを確認したら帰還せよ。

ウイングマンへの指示は、通信で行うことができる。攻撃させた後は、編隊に復帰させておいたほうがいいぞ。

多くの敵を撃ち落としたい気持ちはわかるけど。

輸送船がやられちゃ、作戦は失敗になってしまう。

ミッションⅡ

プレイヤーの活躍が認められ、司令官から新しい戦闘機に乗れることを聞く。上級戦闘機は名前をシミターといい、装甲の厚さがウリだとバーで先輩に教わる。
さてタイガーズクローは、新しい星系にジャンプアウトした。周囲の状況を知るために、哨戒(しょうかい)ミッションをこなすことに。

司令官やスピリットにもほめられ、上級の戦闘機に乗れることになった。

そして数機のキルラシー戦闘機を発見し、戦闘に入るが楽勝。しかし帰還しようとすると、目の前にはキルラシーの仕掛けた機雷原が待ち受けていた。

"シミター"は装甲が厚いので、多少は攻撃を受けても簡単にはやられないぞ。

最後の最後に登場する機雷原。いくらシミターでも慎重に。

ミッションⅢ

未確認の巨大な艦船を発見。これを確かめるのがこのミッションの目的だ。もし敵艦船なら、もちろん攻撃を仕掛けよう。
問題の巨大な艦船の近くには、数機のキルラシー軍戦闘機がいた。ということは、やはり敵大型艦だったのだ。ここであわてず、バーで先輩に教えてもらったことを思い出せ。まず、じゃまな戦闘機を倒すことが大切なのだ。敵艦は足が遅いので、逃げてしまうこともない。後からでも、ゆっくり料理できるってわけだ。ウイングマンへの攻撃命令も忘れずに。

ブリーフィングも重要だが、バーにいる先輩達の情報も役に立つぞ。

巨大敵艦発見。敵艦の後方からゆっくりと近づき、ヒットアンドウェイだ。

ミッションコンプリート!!

やった！敵艦を倒したぞ。あとは母艦に戻るだけだ。

COLUMN PCM波形を解析 口パクへのこだわり

オリジナルであるIBM-PC版では、セリフは文字で表示されるだけだったが、口パクのアニメーションを表示する際、文字データを参考に母音と子音の口パターンをシンクロさせて表示させていた。これだけでも十分凝っている。だが、驚くのはまだ早い。MEGA-CD版では、もちろんセリフは声優の声で流れる。その声優の音声データを特殊プログラムで母音と子音に解析し、口パクの動きを制御しているのだ！

口の動きに注目してくれ

口の動きはテキトーなのかと思ったら…。これほど凝っているゲームがあった？

2名様に色紙プレゼント

今回、この凝りに凝ったキャラクターのセリフを担当してくれた声優さんのサイン色紙を、なんと2名様にプレゼント。
BEEP！ メガドライブ「ウイング・コマンダー」係まで。締切は、3月8日。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

ぽっぷるメイル
今度こそ、出るぞ！

セガ／4月1日発売／7,800円／ARPG

完成度ゲージ 80%　1人プレイのみ

セガ・ファルコム通信はお休みしてるけど、ゲームのほうはガンガン追いかけるぞ。ひとつ、よろしく。

メイルの1面は始まったばかり!!

ちょっとご無沙汰してたけど、久しぶりのゲーム紹介。今月は1面後半の紹介だ。

中ボスのウッドペッカーペンチを倒すと、後半への扉が開かれる。マップも敵キャラも、ちょいとやっかいなモノが登場するぞ。特にザコの丸太転がし。坂の途中で待機していて、侵入者が近づくと口から丸太をゴロゴロ吐いてくる。そんなのが大挙しているもんだから、大ダメージは必至。大ボスも超めんどうなので、プレイヤーの腕の見せどころになるぞ。

ショップはこんな感じになる。アイテムの説明をしてくれるところが嬉しい。

2匹めの中ボス・ハンマーペンチ（CD版オリジナル）。爆弾や振動でダメージを与えてくるぞ。

マップ上には宝箱も落ちている。見つけたら必ず開けておけ。中身はハズレなし。

大ボス　ウッドゴーレム

1面の大ボスは、鉄人×号に似た化け物。ロケットパンチや体当たりで攻撃する。

こいつがウワサの丸太転がし。転がってくる丸太はノーダメージだが、砕けたやつに触れるとアウト。

ダメージを与えるとバラバラになるが、これで終わりじゃない。飛び跳ねる頭を倒さないとダメだ。

オープニングデモが終わると、このメニュー画面に切り替わる。メイルの表情が、なんだかとってもいい味出している。

これはマップ移動画面。ステージからステージへの移動は、いったん地上へ出てから行われるのだ。

システムにゃこんなものもあるぞ

セーブやロードはもちろんとして、いろいろなシステムが用意されている。中でも特にお便利なのは、一度行ったステージは出戻りOKの「マップ選択」と、CD版オリジナルで、せっかち向きの「ヴォイス」だ。ちょっと説明してみよう。

マップ移動画面中しか使えないコマンド。行ったことのあるステージなら、戻ることができる。

システムコマンドで「聴かない」にするとセリフが止まる。会話が文字表示だけになるのだ。

MEGA-CD ハミダシ情報

じつはまだまだデッカイ隠し玉が控えているMEGA-CDは、春以降に超期待の移植作品が数本発表されそう。これからも期待大!?

なんと急きょ4月に発売されることが発表された、かつての名作ゲーム「ドラゴンズ・レア」。ゲーセンではLDゲームとして出回っていたマニア感涙のアノ作品が遊べてしまうぞ！

CD版「パワーモンガー」。ステージはMD版と同じだが、コマンドや画面構成は変わっている。

もっとも特徴的なのがデモとサウンドエフェクト。雨はザーザー、羊はメェーメェーとパワーアップ。

主人公が青春の楽しさを求め時空を旅する、音楽ギャグADV「爆伝アンバランスゾーン」。阿賀伸宏や赤塚不二夫など強力なスタッフが制作中だ。

総監督は爆風スランプ。彼らの曲も多数収録。

レーザーアクティブライブラリー

LaserActive™

LIBRARY

M.C.N.制作の第１弾ソフト「3D-MUSEUM」の発売が間近に迫ってきた。従来のゲームソフトとは一線を画する『贅沢なハイテク娯楽』を体験できるこのソフト、レーザーアクティブ本体を持っている人は、是非とも手に入れてほしい。

3D-MUSEUM

視覚と聴覚から浸透する至福の3D体験ソフト

フレーム単位で画像を扱えるというレーザーアクティブ（ＬＡ）の特徴を生かしたソフトをあげるならば、「バーチャルカメラマン」などがある。しかし、今さらのようだがＬＡは、高画質映像と高音質サウンドをインタラクティブに処理できるオーディオ機器である。そういった意味で、代表作になりうるのが「3D-MUSEUM」だろう。純粋に立体感あふれる世界を楽しむことを目的とするこのソフトは、インタラクティブ性を〝ゲーム〟の要素としてではなく、めくるめく映像とサウンドの制御・調節・編集に使用している。このソフトを観賞する際には、〝ゲーム〟という先入観のフィルターを取り払い、その代わりに付属の「視差メガネ」や「RED & BLUEメガネ」、そして別売りの「3Dゴーグル」を装着しよう。素晴らしい３次元世界の体験とともに、〝インタラクティブ・ソフト〟の実体が、おぼろげながら見えてくるはずだ。

DELIC SIDE

ＣＧ（コンピュータ・グラフィックス）を中心とした各種３Ｄ映像を常設展覧会のように観賞することができる

PEACE SIDE

海、山、森などの美しい自然の風景を立体映像で楽しむことができる。心の疲れを癒すリラクゼーション効果は絶大だ。

ELECTRIC BOOK
２月25日発売
13,000円
パイオニア

「３Ｄゴーグル」（10,000円）は液晶シャッター式グラス。アダプター（5,000円）を映像・音声端子につなぎ、同調させる。

3Dグラスの装着により無限の空間が出現する

収録されている３Ｄ映像は、あらゆるメガネによる観賞に対応している。液晶シャッターメガネがもっとも効果的なのだが。

メニュー画面のデザインが意味なくカッコイイ。

PEACE SIDEではツアーの作成が可能

TRIADSTONE

セガ発売のレーザーアクティブソフト第１弾は、「サンダーストーム」や「ロートブラスターズ」など往年のアーケードＬＤゲームの流れを組む、ハイクオリティ・アニメーションのアクションアドベンチャーゲームだ。反射神経と状況判断力によって、待ち受ける数々のトラップを回避しよう。レーザーアクティブは動画をフィールド単位で処理できるので、分岐点（ミスしたときなど）での映像の切り換えがかつての業務用よりスムーズだ。ストーリー、システム等の紹介は次回以降で。

ACTION GAME
３月発売予定
価格未定
セガ

レーザーアクティブで蘇った要反射神経の元祖ＬＤゲーム

MOVE
マークの示す方向に方向キーをすばやく入力。画面周囲には常に気を配ろう。

SWORD
剣のマークの出た方向に方向キーを入力しながらSWORDボタンを押す。

POWER
メーターが表示されたら、一定時間内にPOWERボタンを連打する。

ＭＣＮ：マルチメディア・クリエーターズ・ネットワーク

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! GameGear

<SPECIFICATIONS>
MODEL No. : HGG-3210 (GAMEGEAR)
CPU : Z80A (3.58MHz)
WORK RAM : 8KB / VIDEO RAM : 16KB
3.2" BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

1994, MARCH, 8TH

BEメガの新年会で「今年はヤルゼ!!」なんて宣言をしたGG担当ライター（私だ）ですが、さっそく〆切のカベにぶつかってトホホ状態です。ああ、やっぱり宣言しなきゃ良かった……（困）。

バスター・ファイト／マクドナルド／T2／ウインターオリンピック／アラジン／ソニックドリフト／スクラッチゴルフ／幽☆遊☆白書／NBA JAM

バスター・ファイト

完成度 100%

●セガ／2月11日発売／3,800円／ACT／2M／2人通信対戦あり

プレイヤーキャラ4人の必殺技コマンドすべて見せます！

「モータルコンバット」に続く、GG格闘ゲームの第2弾。移動と攻撃にそれぞれ2つのボタンが割り当てられているため操作は慣れが必要だけど、デキは良い。対戦で燃えろ!! ジャンプ攻撃を覚えるのが上達するコツだぞ。

AREA MAP

登場キャラは右に載せた4人（それぞれ必殺技コマンドを紹介しているので参考にしてくれ）。各キャラによって戦う場所（背景）は変わるぞ。

STAGE 1 TEMPL

1Pプレイは、相手を倒すたびに能力が上がるという特典がある。後半の敵ほど強くなってくるので、必殺技などはすぐ出せるよう修練すべし。

ジン・ハヤテ

攻防に優れ、オールラウンドに戦えるキャラ。当たり判定の大きいダブル・シュリケン、リーチのあるニンジャ・ソードなどはスキがなく強力。

技	コマンド
ニンジャ・シュリケン	↓→+①
ダブル・シュリケン	←↓→+①
ソニック・エルボー	↓↑+①
ラッシュ・パンチ	①ボタン連打
ラッシュ・キック	←↓+①
ニンジャ・ソード	↑↓→+①

ゴンザレス

スピードよりとにかくパワーを重視したキャラ。地上戦は飛び道具系の必殺技ファイヤーショック、トドメにはキャノン・キックが特に有効だ。

技	コマンド
ファイヤーショック	←↓+①
ラッシュ・パンチ	①ボタン連打
ロケット・アッパー	↓↑+①
キャノン・キック	←↓→+①

ハイボルトマン

防御に優れたキャラで、対空に使えるオーバーヘッドキックはほとんどの攻撃（飛び道具以外）を撃墜することができる。待ち戦法に徹するか？

技	コマンド
スタンド・ウエーブ	←↑+①
グランド・ウエーブ	←↓+①
オーバーヘッドキック	↓↑+①
スパーク・フィスト	←↓→+①

ウインバーガー

空軍時代に起こった事故のため、自らの体を半サイボーグ化したキャラ。手足を伸ばす通常技がメチャクチャ使えるためか、必殺技の数は少ない。

技	コマンド
メガ・アタック	↓↑+①
ダイビングクラッシュ	←↑+①
メガ・バズーカ	↑↓→+①

マクドナルド ～ドナルドのマジカルワールド～

完成度 100%

●セガ／3月4日発売／3,800円／ACT／4M／1人プレイのみ

MD版とはひと味違うアクションゲームになりました

悪い魔法使いが操るモンスターの幻影の魔法を解き、さらわれた3人の仲間を救え!! ――というストーリーで始まるGG版「マクドナルド」。アイテムがパラソルに変わり、ゲーム内容はMD版とはかなり別モノになった。随所に仕掛けられたトラップはややイジワルな感じもするが、パターンさえ覚えればサクサク進むことができる。ディズニーではないキャラクターものを楽しみたい人向けかな。

ドナルドのマジカルワールド
スタートボタンをおしてね。
©1994 SEGA

ど゛うしたらいいか わからないんだ゛…………

パラソル（ステッキ）をどこで使うかがミソ。難易度はやや高めかも。

ドナルドの仲間、グリマスとバーディーの姿も拝める。

サービスエリアのサブゲーム

各マップのあちこちにあるサービスエリアでは、2つのサブゲームが選べちゃうよん。

アイテムパネルをつくろう！

どちらのゲームを選ぶ？とヘンな奴が聞いてくる。

神経衰弱
MISS

たった9枚なので簡単。でもOUTをめくると×。

ハンバーガーメーカー

上から降ってくる絵のパーツを時間内に合わせろ。

T2 ～ザ・アーケードゲーム～

完成度 100%

●アクレイムジャパン／2月25日発売／4,800円／SHT／4M／1人プレイのみ

移植度高し!! 気分はまさにアーケード

その移植度の高さにGGユーザーをうならせた「モータルコンバット」だが、間をおかずに発売元のアクレイムは再びアーケードからの移植作「T2」を発表した。画面の雰囲気は、かなりソレっぽくて通好み。ただ、パッド操作には慣れがいるけど……。

マシンガンとバズーカという2種類の武器を使って、機械どもを倒せ!!

ステージによっては、敵の攻撃から車を護衛するといった指令もあるぞ。

最終面は新型ターミネーターとの決戦だ。液体窒素でヤツを凍らせよう。

映画にあったクライマックスシーンも用意された。ジョンを救えるか!?

ウインターオリンピック

完成度 100%

●セガ／2月11日発売／3,800円／SPT／4M／1人プレイのみ

白銀の世界で繰り広げられる記録への挑戦

実際の冬季オリンピックで行なわれた10種競技にチャレンジ!! この「ウインター～」は、海外作品らしくリアルさを追求したマニアックな作りがウリのスポーツゲームだ。大回転だけでなく、ルージュやモーケルなんてマイナーな競技も遊べるぞ。

1～4人まで遊べちゃうというのもポイント。

本日は4種目が開催

ボブスレイ　大回転　バイアスロン　スキージャンプ

ヤッホー

もう待ちきれません 待望の新作を5本まとめてドドーンと紹介だ!! ドドーン!

アラジン

●セガ／3月25日発売／3,800円／ACT／4M／1人プレイのみ

まずは、ディズニーシリーズ最新作、「アラジン」の最新情報から。ゲーム内容はトラップクリア型の画面切り換え型アクションだが、MD版のように剣を使わず、相手をかわすのが特徴。原作にそったストーリーが全6ラウンドにわたって忠実に展開されているから、遊ぶ前に映画を見ておくといいかもね。もちろん、ファンには絶対オススメの一作だ。

ゲームはアラジンが店でパンを盗むシーンからスタート。映画の展開と同じだ。

背景のリアルな描き込みに注目。グラフィックの質の高さには定評のあるディズニーものだけに期待したい。

映画で有名な、アラジンがプリンセスに「ボクを信じて」と言うシーン。こんな感動的な場面もある。

ソニックドリフト

●セガ／3月18日発売／4,800円／RAC／4M／2人通信対戦あり

おなじみソニック、テイルス、エッグマン、そしてCD版から新登場のエミーが大活躍のレースゲーム、「ソニックドリフト」ゲームモードはフリー走行、カオスGP、対戦バトルの3つ。コースも全部で18、ベストタイムはバックアップでばっちり記録されるということからも、セガのこの作品に対する〝やる気〟がうかがえる一作と言えるだろう。

登場キャラは4人。キャラによってダッシュやジャンプといった特殊能力が違う。

レース中(カオスGP)は、コース内に落ちている様々なアイテムを拾おう。無敵になったり速度が上がるぞ。

タイヤを滑らせながらコーナーを曲がる高等テク、ドリフト走行をマスターせよ。狙うはポール・トゥ・イン!!

スクラッチゴルフ

●ビック東海／3月25日発売／4,800円／SPT／2M／2人通信対戦あり

久しぶりに登場するGGゴルフゲーム。メタルやパーシモンといったクラブの材質、プレイヤーのインパクト力などの豊富なデータがウリだ。

小画面でも見やすい工夫が随所に。

幽☆遊☆白書

●セガ／3月18日発売／3,800円／ACT／4M／1人プレイのみ

MD同様オリジナルストーリーが展開する「幽☆遊☆白書」。通常は横スクロールタイプのACTだけど、ボス戦は画面写真のようになりそう。

ボスとの対決。派手な技に期待!

NBA JAM

●アクレイムジャパン／4月発売予定／4,800円／SPT／4M／1人プレイのみ

最近流行りのバスケゲームにあやかって(?)、GGにもバスケ関連のゲームが登場。派手なプレイで魅せるNBA旋風が巻き起こるのか?

MD版同様、豪快なシュートあり。

GG HOTLINE

今月の「ニュース&インフォメーション」でも紹介したんだけど、2月25日にGGの新しい周辺機器「TVオートチューナー」が発売されるのだ。前のTVチューナーとの違いは、チャンネル合わせが自動でチューニングされるということ。実際に使ってみた感じではチューニング性能も上がっており「こりゃ買いか!?」と思わせるデキ。要チェック!!

BEメガ裏技リーグ Vol.47

今回は1ページしかないけど、そのぶん欄外までフルに使って密度を高くしたからご勘弁。来月はもっとたくさん発見されると思うから期待しててね。

ダイナブラザーズ2

2軍 隠しステージのパスワード

パスワードの画面で以下のように入力すると、隠しステージやアニメーションモードなどが楽しめるぞ。

（滋賀県・ちゃじん・15歳）

見た目からは想像もできないほど厳しいステージ。クリアできたらえらい。

「HAZURE」だからハズレ。この後のガウガウの一言には思わず納得。

パスワード	内容
JIJII	宇宙人側は博士のクローンを大量に生み出す。早めに決着をつけないと……。
HIMITU	たくさんのティアラが木に囲まれているステージ。処理が重くなりやすい。
LOVEME	穴だらけの小さな孤島からスタート。しばらくたつとマップが……。
KISSME	上のと同じく、1匹の恐竜すら育てるのが困難な地形。このマップも……。
HAZURE	どんなステージが始まるのかとワクワクしてると肩すかしをくらう。一発ネタ？
BURABO	入力した後に対決モードに入ると、2P側のキャラがダイナブラボーズになる。
HAGE	入力した後に対決モードに入ると、2P側のキャラがハカセになる。
ANIME	前作にもあったアニメモード。タイトルに「普通の」と付いているのが気になる。

モータルコンバット（GG版）

2軍 究極神拳のコマンド

対戦相手に2勝して、画面に「FINISH HIM!!」というメッセージが表示されたら、すばやく以下のコマンドを入力すると究極神拳が炸裂するぞ！

（東京都・スリーフィンガー・20歳）

キャラクター	コマンド
ジョニー・ケージ	右、右、右、1ボタン
リュウ・カン	スタートを押しながら方向ボタンを右から右回りに1回転
ソニア・ブレイド	右、右、左、左、スタート
ライデン	右、左、左、左、1ボタン
サブ・ゼロ	右、下、右、1ボタン
スコーピオン	スタートを押しながら上、上

究極神拳は間合い（キャラクターによって異なる）が正しくないと出ないので注意。また、コマンドは右を向いている時のものなので、左向きの場合は左右対称にすること。

笑ゥせぇるすまん

1軍 シーンセレクト

最初のメニュー画面で「左、左、左、B、左、左、左、B、B、上、下」の順にボタンを押すと、喪黒服造の笑い声が流れる。そのあとシナリオを始めてから（どれでも可）セーブ画面を開くと、新たに「テスト」という項目があり、シーンセレクトなどができるようになっている。

また、RAMデータの画面を表示させたら（バックアップRAMがない状態で）何度もRAMカートリッジを選択していると、喪黒服造の面白いメッセージが見られる。

（広島県・酒井直美・21歳）

このメニュー画面でコマンドを入力。喪黒服造の「ホーッホッホッホッ」が聞こえたらシナリオを開始。

それからセーブ画面に入ると「テスト」が加わっている。これでシーンセレクトなどが可能だ。

バックアップRAMカートリッジがないのにしつこく選択すると、こんな画面が見られる。

最後は例によって「ド～ン！」の声とともにこうなる。はいはい、買わせていただきますよ。

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟まで編集部内で判定、選定するものです。

■採用者には規定の謝礼（大リーガー～1軍は希望のメガドライブソフト1本かGGソフト2本。2軍～草野球は図書券）と、本誌オリジナルテレホンカードを全員に進呈します。

ハガキの書き方

■ハガキの裏に、ゲーム名と裏技の内容をわかりやすく書いてください（封書による応募も可）。また、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク株式会社
「BEEP！ メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

●裏技リーグ欄外編その1《アルシャーク》【ビジュアルセレクト】タイトル画面が表示されている時に、方向ボタンの上を押したままAボタンを10回押すと、オープニングなどのビジュアルが見られるモードに入れる。（神奈川県・中村尚・15歳）↑CDソフトによくあるタイプの裏技だね。1軍に認定。

●裏技リーグ欄外編その2《ファンタシースター 千年紀の終りに》【サウンドテスト】ゲームを最後までクリアしたら、最初のメニュー画面が表示されている時にBボタンを押す。するとサウンドテストに入れる。（東京都・ジュワット・16歳）←ちなみに今月はこの内容の葉書がいちばん多かったぞ。アマに認定。

➡Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE.019

今回はメガドラ屈指の高難度といわれるアドベンチャー「モンキー・アイランド」と、セガの看板RPG最新作「ファンタシースター～千年紀の終りに～」の最大(？)の謎に迫ろう。どちらの遭難地点も、かなりの悩みどころだけに役に立つと思うぞ。

モンキー・アイランド

遭難1　「モンキー・アイランド」のパート3まで進んだのですが、それからぜんぜん進めません。

谷に落ちているオールは取れず、もちろん猿の中にも入れません。何をやったらいいのか見当もつかない状態になってしまいました。どうか助けてください。

（東京都・反町幸之助・19歳）

救出1　オールを入手するためには、とりあえず必要な道具を集めなければならない。

まずは砦に行って、そこにある大砲に「引く」コマンドを使おう。そして中から出てきた火薬を取るのだ（いっしょに出てくる弾は特に必要としない）。そばにある望遠鏡もついでにもらっておこう。

次に分岐点へ行ったら、川の流れをせき止めているダムの前に立ち、そこに火薬を詰める。後は察しのとおり点火するだけだが、それらしい道具は見当たらない。そこで今度は望遠鏡に「開ける」コマンドを使ってみよう。なんとも都合のいいことにレンズが手に入るのだ。

で、このレンズを空に輝く太陽に「使う」と、爆発とともにダムが壊れて、渇れていた川が復活するはずだ。そうしたら次は池に行ってみよう。それまでは取れなかった2本目のロープが入手できるぞ。

ここまできたらもうわかると思うが、最後はオールが落ちている谷に向かい、ロープを木にくくりつけて降りていくだけだ。途中で2本目のロープを切り株に「使う」ことを忘れないように。

はじめに火薬と望遠鏡を砦から調達。あやしいじいさんは無視してもいい。そしてすぐさま火薬でダムを爆破だ！

渇れていた池に水がたまって、丸太が浮いている。おかげで死体のそばのロープが取れるようになった。あとは2本のロープで谷底へ。

ひとくちレビュー　処理の遅さが並でないせいか、メジャーになれなかった「モンキー」。しかし、謎解きは難しいが不条理ではないので、クリアした時の達成感は笑えるシナリオと併せて他に類を見ないものがあるぞ。挑戦するなら絶対に最後までやれ！

ファンタシースター～千年紀の終りに～

遭難2　「ファンタシースター～千年紀の終りに～」のハンターギルドのサブイベントの中で〝ティンカーベル家の犬〟がどーしても解けません。他にもたくさんイベントはありそうなのですが、これが解けないために先のものが遊べなくて困っています。どうか私に救いの手を！

（東京都・三笠道彦・18歳）

救出2　このゲームのお楽しみであるハンターギルドの仕事は、全部で8つあるのだが、じつはこの中で一番難しいのが、この〝ティンカーベル家の犬〟探しだ。しかも、ハンターの仕事は一度引き受けると、それが解決するまで次の仕事ができないだけに、多くの人がここで詰まったみたいだ。

で、早速これの解決法だけど、まず普通にゲームを進めてきた人なら、この犬はクルップの村にいた〝小汚い犬〟だとすぐにピーンとくることだろう。だが、何度捕まえようとしてみても、素早く逃げられ消息を絶ってしまうため、多くの人がここであきらめてしまうはず（ちなみに犬の行き先はクルップ→モンセン→テルミ→クルップ……の繰り返し）。

この過程でルディが「何かでつらなきゃダメか？」と言うが、これがクリアの大ヒントだ。というわけで、何も言わず、アイードの街はずれのケーキ屋でショートケーキを買って犬を捕まえに行ってみよう。すぐに捕まえられるはずだぞ。

このようにショートケーキさえ持っていればいつでも〝ろっきい〟は捕まえることができる。とりあえず、アイードの墓地から回り込んで、街はずれのケーキ屋へ行っておこう。

後半4つの仕事はフロームーバーを入手しないと出てこないが、最後のボスとの決戦直前になると上下2つの仕事ができなくなってしまうぞ。この2つだけは早めにやっとこう。

ひとくちレビュー　システムが古くさいなんて批判意見もあるこの作品だけど、すっきりした終わり方や、数々のイベントで挿入されるアルゴルの秘密など、最後までちゃんとやった人なら、満足できる内容だったんじゃないかな。奥深さも意外とあるよ。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのゲームをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問(疑問)を持つ者たちの救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制(一部ウソ)となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。

●なお、採用者には全員に本誌特製のテレホンカードと、抽選で1名に希望ソフト1本を進呈するぞ。

救助信号の発信先

〒103
東京都中央区日本橋浜町
3-42-3　ソフトバンク㈱
BEEP！メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【TB本部からの通信】急募！「ガントレット」のクエストモードで、キャッスル一階左上のトラップをはずせる者を求む！本部では現在、フロートリングでテレポーター上に浮かび、ミラーリングを装備した後Bボタンを押さえたままキャンプを抜けるところまで判明しているが、壁を壊せる立ち位置は不明。確実に壊す方法を発見した読者は至急連絡されたし。なお、今月のソフトプレゼントは抽選により三笠くんに決定だ。

HYPER GAME MACHINE

OH! NEO GEO Vol.19

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAIMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

FLYING DISC GAME FLYING POWER DISC DATA EAST ©1993 DATA EAST CORPORATION

フライングパワーディスク

©1994 DATA EAST CORP.
発売日未定 価格未定 66メガ
ゲーセンでは好評稼動中

近未来フライングディスク野郎が勢揃いっす

軽快なリズムを刻みながら続々と送り込まれるデータイーストのNEO・GEOソフツ。今回紹介するのは「フライングパワーディスク」。近未来を舞台としたフライングディスクを投げ合う競技のゲームだ。ちなみにフリスビーという名前は登録商標されている。理解せよ。

ルールは1対1の対戦で行い、壁に跳ね返るフライングディスクを投げ合うというものだ。ゴールへシュートされたり、ディスクを落としたりすると相手に得点が入る。3本勝負で2回勝てば次の試合に進めるぞ。簡単だけど懐はなかなか深いので、一度お試しあれ。

選手は全部で6人いるの

フットワークは良いがパワーの弱い選手やバランスのとれた選手、機動性は低いがパワーは抜群な選手など各2人ずつ用意されている。

色によって得点が違うぜ！

レッドゴールは5ポイント、イエローゴールなら3ポイントだ。

相手ごと押し込め！

ディスクをすぐに投げ返せば、勢いのあるシュートが投げられるぞ。

プラナスタ ブラスタドール

スペシャルシュートが満載だ！

ブラストシュート

ライトニングウェーブ

ディスクが高く上がったら落下地点で待機せよ。パワーが充填されて、スーパーなヤツが出るぜ。

BONUS STAGE もディスクは手放せない！

犬を使うぜ！

ディスクを投げたら、犬を操作してディスクをキャッチする。犬が可愛いヤツなの。

ボウリングとか

ディスクを投げて、ピンを倒す。制限時間があるのでサクサク投げませう。

HOW TO OPERATE

- **8方向レバー** プレイヤーの移動やシュートの方向を決めるの。
- **Aボタン** シュートやレシーブをする。レバーと組み合わせれば、ダッシュやスライディングも可能。
- **Bボタン** ロブ用ボタン。受け取ってすぐに投げ返せば深いロブ。待てば浅いロブが投げられるっす。
- **Cボタン**
- **Dボタン** 使わん！

SCOOP!!! 家庭用「餓狼伝説スペシャル」ではリョウ・サカザキが使えます

リョウを倒しデータをメモリーカードに記録。次にそのデータをロードしてリョウに負ける。そしてデモが始まったらコマンドを入れる。リョウの声がしたら成功だ。

オラ！オラ！

↑←↓→↑A↑→↓←↑C

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ

プレイヤーは探偵となり、事件の依頼を受ける(2種類あり)。そして、迫り来る出題者のクイズに答えて事件を解決していく。出題形式は通常4択だが、時にはパネルクイズなどに変わり、多彩なクイズ環境が楽しめる。問題の全文が見えず、文字スクロールが遅いのは残念なところ。

クイズ大捜査線 16,800円
'91年8月30日発売 容量34メガ

BEメガ読者プレゼント 1994年3月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、50円切手を貼って送ってください。裏側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。アンケート及び必要事項の記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、3月7日(当日消印有効）です。当選者の発表は、5月号の誌上で行います。

※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。

※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL 03-5642-8185）

1 お好みメガドライブソフト 30名
2 お好みゲームギアソフト 5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1994年2月末日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトをうかがいます。ご了承ください。

3 セガコードレスパッドセット 3名

メガドラにもコードレスの波が到来。この解放感は一度使ったら止められません。お薦めしますよ。

提供：セガ・エンタープライゼス

4 1994年版セガ・ソニックカレンダー 5名

表紙しかお見せできませんが、書き下ろしのイラストを使った豪華版。希少価値もかなりアリです。

提供：セガ・エンタープライゼス

5「ソニック」ステッカー 10名

お気に入りのグッズに貼ってシアワセになりましょう。ちなみに、かなりお金のかかってる素材です。 非売品／提供：セガ・エンタープライゼス

6「マイクロコズム」体験版CD-ROM 5名

非売品／提供：ビクターエンターテインメント

本人が寝ているのをいいことに、体内で暴れまくるなんて、お医者さんでも体験できませんよね。

7 松田樹利亜&CORVETTES オリジナルテレカ 5名

最近、人気急上昇の松田樹利亜と、CORVETTESのオリジナルテレカ。CDの方もよろしくね！

非売品／提供：マイカルハミングバード

INFORMATION

ここにきて、サターン関連の情報が、いよいよ活発化してきた。「バーチャファイター」などのタイトルも正式に発表され、今後、発売予定の今秋に向け継続した情報が流れてきそうな気配だ。セガとマイクロソフトの提携、そしてケーブルTVや衛星通信などネットワーク関連へのアプローチ、松下やソニーといった家電メーカーの動向など、かつてゲーム業界が体験したことのない変化が起こっているみたいだ。

ともあれ、メガドラも春から夏にかけて「V.R.」や「ソニック3」などの大作が控えているし、まだまだ隠し玉もあるようだ。来月も、最新情報をお届けするぞ！

次号は、3月8日(火)発売です。

質問テレフォン

03・5642・8185

月曜日～金曜日の午後4時～6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

本誌ではメガドライブ及び一般関連記事の原稿が書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

［資格］●ライター希望者：東京近郊在住で、ある程度文章力のある18歳以上の方。

●編集雑用希望者：体力に自信のある方。

［応募要項］ゲームに関する感想や批評(テーマは自由)を400字以内にまとめて、履歴書を同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●統轄編集長
川口洋司
●編集長
近藤 裕
●副編集長
桑原 修
●編集スタッフ
西村 亨
石坂英作

田中 茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木 剛
（CUE）
脇野佳昭
吉岡聖乃
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
稲元徹也
（ターニングポイント）
市川和久(プロスペック)
Special Thanks
MEGA PLAY(U.S.A)
GAME FAN(U.S.A)
MEGA FORCE(France)
GAME CHAMP(Korea)
●編集アシスタント
長 ちのり
猪苗代憲
●編集協力
佐々木功一
折原光治
青山ようこ
梶原 智
小林 仁
戸塚義一
櫛田理子
渋谷洋一
石渡健太
作山哲広
森崎雄司
永田洋子
沼田康博
島津泰彦
●レイアウト
渡辺 緑
村田雅英
星 涼二
Have a Nice Day
黒川修二
土井野修清
水野康子(TWIN STAR)
出口洋介
小野田由美
深田眞理子
藤田 正(プロスペック)
スタジオ・ビー・フォー
ギャングランド
●フォトグラフ
鬼頭栄次
大屋哲男
佐々木彩子
●イラスト
八重樫彩蔵
湯川安芸子
中元正敏
吉村勇子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

'94冬 テンゲン特選

大切な方へのプレゼントに　ご進学・ご就職のお祝いに

2月のお勧め品
お仏蘭西(フランス)の
香りをあなたに……

華麗なるプレイヤーたちの戦い!

DAVIS CUP(デビスカップ)™
TENNIS

かつて上流階級のスポーツとしてもてはやされたテニスを、フランスの名工(プログラマー)が、その高級感あふれる雰囲気をそのままに、迫力あるゲームに造り上げました。その仕上がりは、まさに5つ星に値する出来栄えと言えるでしょう。

テニスゲーム界の傑作「デビスカップ」は、常に上質のものをお求めになるムッシュー＆マドモアゼルにふさわしい最高の逸品です。優雅、かつ燃え上がるようなパリのエスプリをあなたの手に。トレビア〜ン。

94年2月25日(金)発売予定

品　名：デビスカップ(スポーツ)
容　量：8M
商品番号：T-48163
希望小売価格7,800円(税別)
DAVIS CUP ©TENGEN INC. ©TENGEN LTD. ©LORICIEL

TENGEN

ゲームソフト・カタログ

テンゲンのゲームで、あなたのゲームライフを薔薇色に!!!

3月のお勧め品
ゲームセンターの
感動をあなたに……

最高のショータイムを見せてあげよう

ヴイ ファイヴ
〔V・V〕

東亜プランの大人気シューティングを、テンゲンの職人（プログラマー）さんが、オリジナルの迫力そのままにメガドライブで再現しました。
美麗なグラフィック、激しい攻撃をしかけてくる小、大、巨大な敵キャラクターたち。超巨大なボス。もちろん、あなたのマイシップも1→2→3→4という段階にパワーアップしますのでご安心ください。
このように迫力満点、痛快無比のV.Vは、きっとあなたの心をとらえて離さないことでしょう。
なお、今回は、米国版「グラインドストーマー」のモードもついて大変お買い得となっております。

94年3月25日(金)発売予定

品　名：ヴイ・ファイヴ（シューティング）
容　量：8M
商品番号：T-48173
希望小売価格7,800円（税別）
V・V ©TENGEN LTD. ©TOAPLAN Co.,Ltd.

株式会社テンゲン 〒110 東京都台東区台東4-20-6
カスタマーサービス：03(3835)7999（月）～（金）10:00～17:00（祝・祭日除く）
※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。

BEEP! メガドライブ
1994 MARCH 3月号
1994年3月1日発行(毎月1回1日発行)第10巻3号通巻111号
発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
定価490円(本体476円)

Printed in Japan

T1017659030493

雑誌17659-3